BOOKS for PlayStation2

ファイナルファンタジー® XI リーダースタイル

Ver.091110

SoftBank Creative

FINAL FANTASY® XI

LEADER STYLE

ファイナルファンタジー®XI　リーダースタイル

Ver.091110



SoftBank Creative

FINAL FANTASY® XI
LEADER STYLE
ファイナルファンタジー® XI　リーダースタイル

Ver.091110

FINAL FANTASY XI LEADER STYLE
ファイナルファンタジー®XI リーダースタイル
Ver.091110

CONTENTS

CHAPTER 4 QUEST AND NOTORIOUS MONSTER MASTERS クエスト&トリガーNMを極めろ! 265

COLUMN

本書を読む前に

本書では、ここで解説するような略語、用語を使用している部分がある。おもにプレイヤー間で通りのいいものを使用しているので、実際の冒険にも役立つはずだ。

略語

【AF】
各ジョブごとに用意された専用装備「アーティファクト」の略称。

【BF】
バトルフィールドの略称。印章BF戦やクエスト・ミッションなどで戦闘の場となる。

【ENMクエスト】
特別なアイテムを使い「エンプティーノートリアスモンスター」とBFで戦うクエスト。

【NM／HNM】
調べると「計り知れない強さ」と表示されるモンスター「ノートリアスモンスター(NM)」。NMのなかでもとくに強力なモンスターを「ハイレベルノートリアスモンスター(HNM)」と呼ぶ。

【OP】
各リージョンに1つずつ存在している「アウトポスト」の略。「OPテレポ」とは、自国の特定NPCから、補給物資を届けたことがある各地のOPへワープさせてもらえるテレポ・サービスを指す。

【PC／NPC】
プレイヤーが操作するキャラクターは「PC」、それ以外のキャラクター(緑色のネーム)は「NPC」と呼ぶ。

【PT】
パーティの略称。

【WS】
TPを消費して放つ「ウェポンスキル」のこと。

【ガ系魔法】
「ファイガ」「ブリザガ」などの広範囲に効果がある魔法の俗称。

【サポ】
サポートジョブの略称。サポ○などのようにジョブの略称を付けて表記することもある。また戦/忍のような表記もあり、この場合はメインジョブが戦士でサポートジョブを忍者にしている状態を指す。

【ジョブの略称】
本書では、以下のように各ジョブの名称を略して表記していることがある。

戦……戦士	狩……狩人
モ……モンク	侍……侍
白……白魔道士	忍……忍者
黒……黒魔道士	竜……竜騎士
赤……赤魔道士	召……召喚士
シ……シーフ	青……青魔道士
ナ……ナイト	コ……コルセア
暗……暗黒騎士	か……からくり士
獣……獣使い	踊……踊り子
吟……吟遊詩人	学……学者

【タゲ】
攻撃対象を示す戦闘用語、ターゲットの略称。

【ロット】
PTを組んでいるときに得た戦利品を振り分ける方法のひとつである、ロットインの略称。

用語

【Rare／Ex】
アイテムの持つ特性。1つしか所持できないものを「Rare」、ほかのPCと受け渡しができないものが「Ex」となる。本書ではⓇ=Rare、Ⓔ=Exと表記されることもある。

【SPアビリティ】
再使用時間が2時間で、Lv1から習得している強力なアビリティのこと。各ジョブにそれぞれ用意されていて、メインジョブのもののみ使用できる。

【一撃避け】
イビルウェポン族の「怒りの一撃」など、構えから発動までの間隔が長い特殊技を、「○○は△△の構え！」と表示された瞬間に敵の攻撃が届かない位置まで逃げることで避ける戦術。近接武器での攻撃がギリギリ届く位置で戦い、ターゲットのロックをはずしておけば避けやすい。

【キャンプ】
狩場で比較的安全に敵を釣ってきて戦える場所。

【後衛】
前衛に対して、後方で回復や支援、または魔法による攻撃を行うジョブなどの総称。

【攻撃役】
敵に対してダメージを与えることをおもな役割とするジョブなどの総称。

【三国】
サンドリア王国、バストゥーク共和国、ウィンダス連邦の総称。

【スリップダメージ】
「バイオ」や「ディア」などにより、一定時間ごとに継続して与えつづけるダメージの総称。ダメージの大きさや効果の持続時間は、魔法や技によって異なる。

【前衛】
戦闘の際、武器を持って敵に接近して戦うジョブの総称。

【ソロ】
PCが1人で行動すること。

【タゲ回し】
複数のPCが攻撃やアビリティにより敵対心を調整し、敵のPCに対するターゲットを順番に切り替える戦術。

【盾】
装備の盾以外に、PTで敵の攻撃を受け止める役を指す。盾役、盾PT、盾ジョブなどのように使用。

【感知遮断／～感知】
「インビジ」や「スニーク」の魔法もしくは同様の効果があるアイテムを使って、敵に感知されるのを防ぐこと。

【抽選】
一定の範囲に生息するモンスターを倒したとき、そのモンスターが再出現するかわりに、NMが出現することを指す。

【釣り】
魚釣りの意味とは別に、本書では敵に攻撃を仕掛けて所定の位置まで連れてくる、という意味で使っている。

【連れ回し】
特定のPCが「グラビデ」や「バインド」などで敵の足を止めながら距離を取り、ダメージを受けずに敵を連れ回す戦術。「マラソン」と呼ばれることもある。

【敵対心】
PCがモンスターに対してダメージを与えたり、戦闘中のPCを回復するなどの敵対行動を取ったときに、モンスターが狙うPCを決める値。敵対心の大きさは行動ごとに異なる。

【特殊技】
モンスターが使用する固有技。

【トリガー】
おもにNMを出現させるために必要なもの。アイテムや、だいじなものとして存在。

【寝かせ】
「スリプル」や「魔物のララバイ」などを使って、敵を睡眠状態にすること。本書ではモンスターを寝かせる役割を「寝かせ役」と表記している。

【ペット釣り】
獣使いや召喚士が、連れているペットを使って釣りをすること。ペットを目標と戦わせて、「かえれ」を使う、またはペットを戦闘不能にすることで、リンクしたモンスターのターゲットが切れて、狙ったモンスターのみ釣ることができる。

【見破り】
「インビジ」や「スニーク」などの感知遮断魔法やアイテム、忍術の効果が適用せず、通常時と同じように感知する敵の特性。

【リンク】
ターゲットとしたモンスターが戦闘状態になったとき、周囲にいる同種族のモンスターがそれを感知して襲ってくること。

武器・防具データの表記

本書において武器や防具のデータを紹介するときは、ゲーム中の表記にあわせて以下のように表していることがある。

【武器のデータ】
デスブリンガーⓇ (両手剣 D20 隔466 攻+8 防−6 Lv5～ 暗)
1 (デスブリンガーⓇ) 2 (両手剣) 3 (D20) 6 (隔466) 7 (攻+8 防−6) 8 (Lv5～) 9 (暗)

【防具のデータ】
ストームトルクⓇⒺ (首 防1 アサルト:回避+7 Lv50～ All Jobs)
1 (ストームトルクⓇⒺ) 4 (首) 5 (防1) 7 (アサルト:回避+7) 8 (Lv50～) 9 (All Jobs)

1 **アイテムの名称**
名前の前に付くⓇはRare、ⒺはEx、Ⓣはテンポラリアイテムを表す。

2 **武器の種類**

3 **武器の攻撃力**

4 **防具の装備部位**

5 **防具の防御力**

6 **武器を振る間隔**

7 **アイテムが持つ追加能力**
武器を装備したPCに作用するものと、攻撃する相手に作用するものがある。

8 **装備可能レベル**

9 **装備可能ジョブの略称**
「All Jobs」なら、すべてのジョブが装備できることを指す。



ミッションを極めろ！

CHAPTER 1

MISSIONS MASTERS

ミッションの進め方
All About Missions

特定エリアの開放など、プレイヤーの関与可能な世界と物語を広げるミッション。ここでは、すべてのミッションに挑戦する手順を解説していく。

概要 10本の大型ストーリー

ミッションは、所属三国から与えられる3つの物語に沿ったものと、4枚の拡張ディスクそれぞれの物語に沿ったもの、3本の追加シナリオの10本に分けられる。所属三国ミッション中盤(ランク5)までは無条件でプレイ可能だが、それ以外は対応する拡張ディスクのインストールや、ダウンロード登録を行わないとプレイすることができない。各ミッションに挑戦する際に必要となる拡張ディスクなどは右の表を参照してほしい。また、各ストーリーを開始するにあたり必要となる条件は、それぞれこのページで解説していく。

◆各ストーリーと必要な拡張ディスクなど

ストーリー名	必要な拡張ディスクなど
三国ミッション1-1～5-2	なし
三国ミッション6-1以降	ジラートの幻影
ジラートの幻影ストーリー	ジラートの幻影
プロマシアの呪縛ストーリー	プロマシアの呪縛
アトルガンの秘宝ストーリー	アトルガンの秘宝
アルタナの神兵ストーリー	アルタナの神兵
石の見る夢	ジラートの幻影+ダウンロード登録
戦慄!モグ祭りの夜	ジラートの幻影+ダウンロード登録
シャントット帝国の陰謀	ジラートの幻影+ダウンロード登録

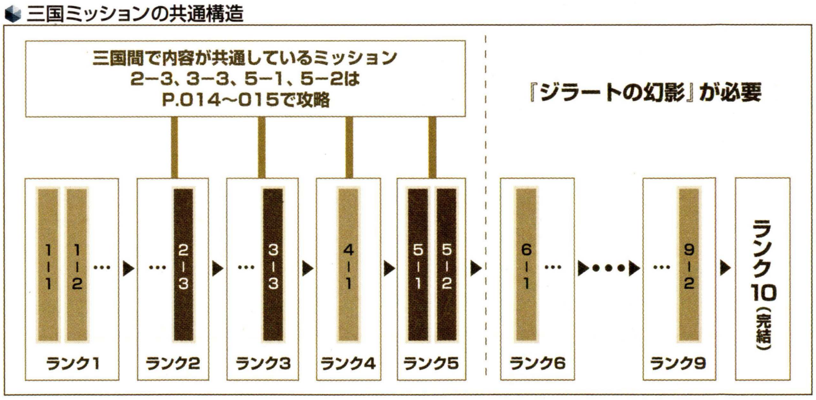
三国(サンドリア・バストゥーク・ウィンダス)ミッション

攻略 P.008～P.015

所属三国のガードから、国の重要任務を受けることになる。進行状況によってミッションランクがアップし、より難度の高い任務を任されるようになっていく。

三国ミッションは基本的に各国独立したストーリーに沿って進んでいくが、節目で共通した討伐目標や派遣先が登場するなど、3本のストーリーラインが微妙に絡み合う構造になっている(右図を参照)。この構造を踏まえ、P.008以降のミッション解説では、内容の重複する共通ミッションについてP.014～015に独立した項を設けている。

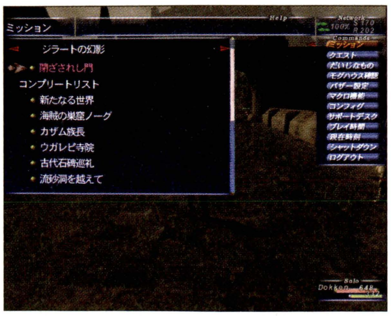
◆三国ミッションの共通構造



ジラートの幻影ストーリー

攻略 P.016～P.021

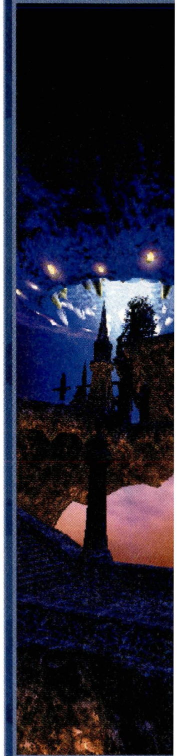
三国ミッションを進めてミッションランクがランク6以上になったことがある状態(一度なっていれば他国に移籍してランク5以下になった状態でも問題ない)で、ノーグを訪れると、最初のイベントが発生する。全部で17のステップから構成されるが、最後までクリアし、さらにプロマシアの呪縛ストーリーのクリア後に発生する一連のクエスト(P.039参照)をクリアすると、ミッションリストに18番目の「すべて終わりが閉ざされん」が表示され、ストーリーが完結する。おもにLv60以上の冒険者向けの内容となっている。



▲三国ミッションとは異なり、イベントを見るだけで進行するステップも存在する。ミッションリストのオファー状況は、こまめに確認するようにしよう。

POINT 進行するメリット

まず、最初にノーグで発生するイベントを見た段階で、ノーグ地図(だいじなもの)を取得できる。また、12番目の「ミスラとクリスタル」をクリアすると、ロ・メーヴ最深部にある神々の間から、天空に浮かぶ島トゥー・リアへと行けるようになる。一般的には「空」という俗称で親しまれているエリアだ。Lv70以上を想定したエリアで、四神装備や免罪符など、貴重なアイテムを落とす人気NM(P.266参照)が生息することでも知られている。スキル上げでも人気だ。



プロマシアの呪縛ストーリー

攻略 P.022~P.039

デルクフの塔に入ると最初のイベントが発生する。全8章で構成され、全34の節に分かれているが、さらに第3章第3節は2つ、第5章第3節は3つの小節に分割されており、すべてをクリアすると次のミッションに進めるようになっている。また、全ミッションクリア後に後日談となる関連クエスト(P.039参照)が存在し、ジラートの幻影ストーリーと合わせてすべてクリアすると、ストーリーが完結する。



◀レベル制限があるミッションが多く、Lv30から挑戦できるが難易度は高めだ。

POINT 進行するメリット

第2章に進むとタブナジア群島に行けるようになるほか、第8章まで進めるとルモリアというリージョンが開放される。ルモリアに行けるようになると、リンバス(P.150参照)やルモリア地方に生息するNM(P.274参照)に挑戦できるようになるのだ。また、クリア時に3種の指輪のうち1つを取得できる。

アトルガンの秘宝ストーリー

攻略 P.040~P.049

ジュノ下層(J−7)天晶堂にいるFaurselから受けられるクエスト「アトルガン皇国へ」をクリアすると自動的に発生する。アトルガン白門にある傭兵会社サラヒム・センチネルに所属後、アトルガン皇国があるエラジア大陸を主舞台に、皇国の傭兵としてさまざまな任務をこなしていくストーリーとなっている。全48のステップから構成されるが、イベントを見るだけで進行するステップも多い。



◀高レベル帯ではエラジア大陸での冒険が多くなる。必ず傭兵になっておこう。

POINT 進行するメリット

2番目の「不滅の防人」をクリアするとサンクションが受けられるようになるほか、六門院からの移送の幻灯の使用や、アサルト(P.164参照)への挑戦が可能になる。また、17番目の「賓客の資格」をクリアすると、サルベージ(P.198参照)やアシュタリフ号クエスト(P.281参照)に挑戦可能になる。

アルタナの神兵ストーリー

攻略 P.050~P.061

バタリア丘陵(H−5)、ロランベリー耕地(H−6)、ソロムグ原野(K−9)のいずれかにあるCavernous Mawを調べると発生する。過去三国でそれぞれ発生する連続クエストとミッションがリンクしており、どちらも節目において、特定ミッションもしくはクエストのクリアが発生条件となる(P.050参照)。2010年2月現在、まだ完結していないため、本書では実装分までを解説する。



◀現代から約20年前、水晶大戦真っ最中のヴァナ・ディールが舞台となる。

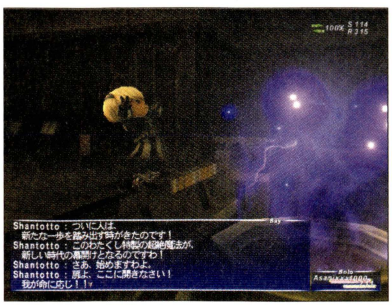
POINT 進行するメリット

まだストーリーが完結していないため、現在のところ各クエストなどでもらえる報酬のほかはこれといったメリットはない。ただし、ミッションと各連続クエストで語られる重厚なストーリーは、現代でのほかのストーリーを楽しんでいればいるほど、より深く堪能することができるだろう。

追加シナリオ(石の見る夢・戦慄!モグ祭りの夜・シャントット帝国の陰謀)

攻略 P.062~P.073

PlayOnline上で各シナリオをそれぞれ購入し、ダウンロードすると挑戦できるようになる。シナリオの価格は各980円だ。3本全部を購入すると特典がある(P.062参照)。どのシナリオも「ジラートの幻影」がインストールされていないとプレイできない。Lv10以上で、「石の見る夢」はジュノ下層にエリアチェンジすると発生、「戦慄! モグ祭りの夜」は所属国のモグハウスでMoogleに話しかけると発生、「シャントット帝国の陰謀」はウィンダス石の区にエリアチェンジすると発生する。



▲「石の見る夢」はシリアスな内容、ほかの2本の作品はコミカルな内容だ。どれも1作品ずつ完結している。

POINT 進行するメリット

各シナリオを最後までクリアすると、自分が好きなようにオーグメント性能を選択可能な防具を、それぞれ1部位ずつ取得できる。「石の見る夢」では胴装備、「戦慄! モグ祭りの夜」では頭装備、「シャントット帝国の陰謀」では両脚装備となっている。また、各シナリオごとに何度でも取得に挑戦することができるカギが6種ずつあり、カギを使って天晶堂の宝箱を開けると、素材やオーグメント装備などさまざまな報酬を取得できる(P.062参照)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

サンドリア王国

San d'Oria Missions

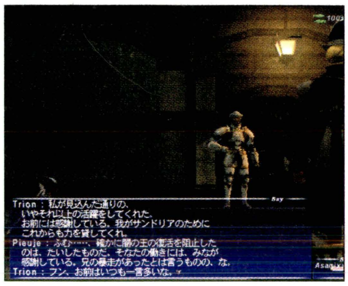
サンドリア王国で行われるミッションと、その解法を紹介。
討伐目標との戦闘があるものは、右ページの解説を併せて参照してほしい。

概要 サンドリアミッションの流れ

サンドリアミッションの序盤では、敵対するオーク族の拠点へ赴いて斥候の討伐や調査を行うなど、彼らとの対立が語られる。三国共通部分が終わるランク6以降は、ドラギーユ王家の内情に光を当てて、トリオン、ピエージェの両王子による、王国の次期後継者決定までのストーリーが展開するほか、タブナジア侯国滅亡に関する真実が語られる。なお、ミッション9−2をクリアするとランク10になる。



▲王国の平安を脅かすオーク族との因縁は、ミッション終盤になっても続く。



▲正反対の性格で衝突が絶えない両王子。次期国王の座はどちらのものに？

サンドリアミッションリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション）

ランク	No.	ミッション名(英語名)	内容
1	1−1	オークの斥候を倒せ(Smash the Orcish Scouts)	西ロンフォールなどにいるOrcish Fodderを倒して、「オーキシュアクスRE(片手斧)」を入手し、ガードに渡す。
	1−2	コウモリ退治(Bat Hunt)	龍王ランペールの墓(I−10)のTombstoneを調べる。Ding Batを倒して、「オークの鎧の小札RE」を入手し、ガードに渡す。
	1−3	★子供の救助(Save the Children)	ゲルスバ野営陣(F−10)のHut Doorを調べてBFで3体のオーク族と戦う。勝利後にふたたびHut Doorを調べること。
2	2−1	救助訓練(The Rescue Drill)	ラテーヌ高原(F−6)のVicorpasse→オルデール鍾乳洞(H−3)のRuillontの順に話し、ラテーヌ高原(F−6)付近のNPC3人のいずれかから「ブロンズソード」を受け取る。それをRuillontに渡して、Vicorpasseから「救助訓練修了証」を受け取る。
	2−2	ダボイ調査報告(The Davoi Report)	ダボイ(J−7)のZantaviatと話して(J−8)の「！」を調べて「落とした書類」を入手し、ふたたびZantaviatと話す。その後、ガードと話し、北サンドリア(M−7)のDoor:Papal Chambersを調べる。
	2−3	★他国を回れ(Journey Abroad)	ドラギーユ城(I−9)のHalverお話したあと、バストゥークとウィンダスのサンドリア領事館を訪れ、任務を受ける。→詳細はP.014。
3	3−1	ダボイ潜入計画(Infiltrate Davoi)	ドラギーユ城(H−7)のDoor:Prince Royal's Rmを調べたあと、ダボイ(H−7)のQuemaricondと話して「王立騎士団ダボイ調査報告書」を受け取り、ふたたびドラギーユ城のDoor:Prince Royal's Rmを調べる。
	3−2	クリスタルの泉(The Crystal Spring)	ジャグナー森林(J−9)のCrystwater Springで「クリスタルバス」を釣ってガードに渡したあと、ドラギーユ城(F−7)のChalvatotと話す。
	3−3	★ジュノ大使館へ赴任(Appointment to Jeuno)	ドラギーユ城(J−9)のHalverと話し、(I−9)のDoor:Great Hallを調べて「ジュノ大使への紹介状」を入手。ル・ルデの庭(G−9)のNelcabritと話す。デルクフの塔上層のPorphyrion(巨人族NM)を倒して「デルクフのカギRE」を入手し、(I−7)のElevatorとデルクフの塔下層(M−8)のCermet Doorにそれをトレードする。ル・ルデの庭(G−9)のSan d'Oria Embassyを調べる。→詳細はP.014。
4	4−1	魔晶石を奪え(Magicite)	ル・ルデの庭(G−9)のNelcabritと話して、San d'Oria Embassyを調べる。ル・ルデの庭(H−6)のDoor:Audience Chamberを調べて、ジュノ下層(J−8)のAldoと話し、「銀の鈴」を入手。ジュノ上層(I−8)Paya-Sabyaと話して、ジュノ下層(H−10)のMuckvixと話し、「ヤグードの松明」を入手する。クゥルンの大伽藍(F−8)、祭壇の間(H−8)、修道窟(F−6)のMagiciteを調べて3つの魔晶石を入手する。ル・ルデの庭(H−6)のDoor：Audience Chamberを調べ、最後に(G−9)のNelcabriと話す。
5	5−1	★廃墟フェ・イン(The Ruins of Fei'Yin)	ドラギーユ城(I−9)のHalverから「フェ・インの新しい護符」を受け取り、ク・ビアの闘技場でBF戦。→詳細はP.015。
	5−2	★闇の王を討て！(The Shadow Lord)	ドラギーユ城(I−9)のHalverと話し、(H−7)のDoor:Prince Royal's Rmを調べ、王の間でBF戦。→詳細はP.015。
6	6−1	★ローテ王妃の遺言(Leaute's Last Wishes)	ドラギーユ城(I−9)のHalverと話し、(I−9)のDoor:Great Hallを調べる。西アルテパ砂漠(G−7)に行き、Dreamroseを調べてSabotender Enamorado(サボテンダー族NM)を倒す。ふたたびDreamroseを調べてHalverと話し、ドラギーユ城(F−7)の王妃ローテの庭に行く。
	6−2	★龍王の眠る場所(Ranperre's Final Rest)	ドラギーユ城(H−7)のDoor:Prince Royal's Rm→龍王ランペールの墓(H−8)のHeavy Stone Doorの順に調べてCorrupted Yorgos(スケルトン族NM)らと戦闘。ふたたびHeavy Stone Door→Tomb Stoneを調べる。サンドリアのガードと話し、地球時間0時をまたいでからDoor:Prince Royal's Rm→Heavy Stone Doorを調べる。
7	7−1	★教皇の威信(Prestige of the Papsque)	北サンドリア(M−7)のDoor:Papal Chambersを調べ、西ロンフォール(E−8)の「???」を調べてMarauder Dvogzog(オーク族NM)と戦闘。ふたたび「???」を調べて「古代サンドリア語の石版」を入手し、北サンドリアのDoor:Papal Chambersを調べる。ガードと話して、ドラギーユ城(F−7)の王妃ローテの庭に行く。
	7−2	★獣人兵器の秘密(The Secret Weapon)	ホルレーの岩峰でBF戦。「クリスタル・ダウザー」を入手する。
8	8−1	★成人の儀(Coming of Age)	ドラギーユ城(H−7)のDoor:Prince Royal's Rmと(H−8)のDoor:Prince Regent's Rmを調べて、(I−9)のHalverと話す。流砂洞(F−14)のFountain of Kingsを調べてValor(頭足族NM)らと戦闘。ふたたびFountain of Kingsを調べて「落羊水」を入手し、ドラギーユ城に戻ってHalverと話す。地球時間0時をまたいで北サンドリアに行く。
	8−2	★聖剣探索(Lightbringer)	ドラギーユ城(I−9)のDoor:Great Hallを調べて、(H−9)のRahalと話して「クリスタル・ダウザー」を受け取る。ウガレピ寺院や怨念洞のTonberry Stabberから「高僧のカギ」を入手して、ウガレピ寺院(G−10)、(H−10)、(I−10)に3つある「???」を調べて「カギのかけら」を入手する。次に西から数えて2番目のGranite Doorを調べて、Nio-A(ドール族NM)らと戦闘。ふたたびGranite Doorを調べ、ドラギーユ城のDoor:Great Hallを調べる。
9	9−1	★厚き壁(Breaking Barriers)	ドラギーユ城(I−9)のDoor:Great Hallを調べ、慟哭の谷(I−8)の「???」とザルカバード(H−7)の「???」を調べて、「陸の王の小像」と「空の王の小像」を入手する。バタリア丘陵(J−11)の「???」を調べ、Suparna(ロック族NM)らと戦闘。再度「???」を調べて「海の王の小像」を入手し、ドラギーユ城のDoor:Great Hallを調べる。
	9−2	★光の継承者(The Heir to the Light)	北サンドリアに行き、イベント後にドラギーユ城(I−9)のDoor:Great Hallを調べる。フェ・インに入ってク・ビアの闘技場でYukvok of Clan Death(オーク族NM)らとBF戦。北サンドリアに戻り、ドラギーユ城のDoor:Great Hallを調べる。次に龍王ランペールの墓(H−8)のHeavy Stone Doorを調べて、ドラギーユ城(I−9)のHalverと話す。

※ ランク6以降のミッションには拡張ディスク『ジラートの幻影』が必要

バトル攻略 サンドリアミッションの戦闘

No.1−3 子供の救助

Lv75、6人制限だが、ソロでもLv15程度あればクリアできる難易度だ。3体のオーク族が出現するが、戦士タイプのFodderchief VokdekはHPが多い。狩人タイプの2体から倒していくのがオススメだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Fodderchief Vokdek	オーク族(戦士)	−
Sureshot Snatgat	オーク族(狩人)	−
Strongarm Zodvad	オーク族(狩人)	−

No.6−1 ローテ王妃の遺言

合計1000ダメージを範囲内にいる人数に分散して与えるという効果の特殊技「針千本」がやっかいだ。必ずパーティで挑み、パーティ人数が少ない場合はペットやフェローなども活用するといい。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Sabotender Enamorado	サボテンダー族	−

No.6−2 龍王の眠る場所

出現するのは、睡眠に対する完全耐性を持つスケルトン族3体で、戦士タイプ1体と黒魔道士タイプ2体だ。敵の「スリプガ」対策に「毒薬」を準備し、黒魔道士タイプから順番に倒していくといい。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Corrupted Yorgos	スケルトン族(戦士)	−
Corrupted Soffeil	スケルトン族(魔道士)	−
Corrupted Ulbrig	スケルトン族(魔道士)	−

No.7−1 教皇の威信

戦闘場所の？？？は、ボストーニュ監獄を抜けた先の高台にある。戦闘後に再度？？？を調べる必要があるので、落ちないようにしよう。敵の「百烈拳」は寝かせるか「インビンシブル」などで対処するといい。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Marauder Dvogzog	オーク族(モンク)	百烈拳を使用する

No.7−2 獣人兵器の秘密

Lv75、6人、30分制限のBF戦。「精霊の印」＋「スリプガII」で戦闘を開始し、先に2体の戦闘機械を片付けてから残りのオーク族を倒していこう。オーク族は狩人→竜騎士→ナイトの順に倒すといい。

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Darokbok of Clan Reaper	オーク族(ナイト)	インビンシブルを使用する
Jagidbod of Clan Reaper	オーク族(狩人)	イーグルアイを使用する
Derakbak of Clan Wolf	オーク族(竜騎士)	−
Reaper Clan Warmachine	オークの戦闘機械	−
Wolf Clan Warmachine	オークの戦闘機械	−

No.8−1 成人の儀

それぞれやっかいな技を使う、2体の頭足族が登場する。「百烈拳」を使うValorのほうを「スリプル」などで寝かせ、魔法がやっかいなHonorを先に倒すといい。魔法を使うジョブは、念のために「やまびこ薬」を用意しておくこと。最低でもLv65以上のパーティで挑もう。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Valor	頭足族	百烈拳を使用する
Honor	頭足族	パライガ、サイレガを使用する

No.8−2 聖剣探索

2体のドール族が相手だが、ドール族の自爆技である「メルトダウン」は使わない。注意すべき技は「ベルセルク(攻撃力アップ)」で、攻撃力が上がった状態で「タイフーン(範囲攻撃)」を使われると、大ダメージとなるため危険だ。すぐに「ディスペル」などで消そう。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Nio-A	ドール族	マイティストライクを使用する
Nio-Hum	ドール族	マイティストライクを使用する

No.9−1 厚き壁

2体のロック族が相手。双方ともSPアビリティのほかに、「修羅のエレジー」の上位版である「地獄のエレジー」や、「魔物達のララバイ」などを使用する。NMは睡眠耐性があるので、Suparna Fledglingを誰かが離れた位置でキープし、Suparnaから先に倒すといい。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Suparna	ロック族	マイティストライク、各種歌を使用する
Suparna Fledgling	ロック族	女神の祝福、各種歌を使用する

No.9−2 光の継承者

Lv75制限、6人、30分制限のBF戦。2回戦に分かれており、2戦目はNPCのTrionがPCとともに戦うことになるが、Trionが倒れると失敗となる。1戦目は開幕で「スリプガ」を使い、以降も寝かせを維持して、戦闘機械→狩タイプ→その他の順で倒そう。2戦目は黒→暗→ナの順で倒すのが理想だが、Trionが手を出したものに合わせるのが無難だ。

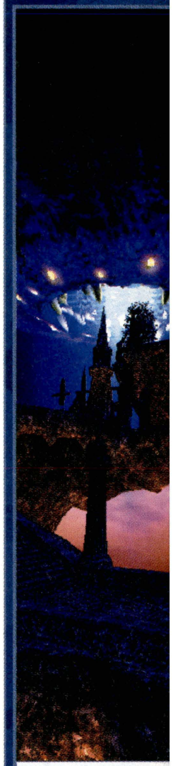
出現するモンスター(BF:1回戦)

名前	種類(ジョブ)	備考
Yukvok of Clan Death	オーク族(狩人)	−
Vangknok of Clan Death×3	オーク族(竜騎士)	−
Rallbrog of Clan Death×3	オーク族(戦士)	−
Worgbut of Clan Death×3	オーク族(モンク)	−
Death Clan Destroyer	オークの戦闘機械	−

出現するモンスター(BF:2回戦)

名前	種類(ジョブ)	備考
Warlord Rojgnoj	オーク族(ナイト)	−
Rojgnoj's Left Hand	オーク族(黒魔道士)	−
Rojgnoj's Right Hand	オーク族(暗黒騎士)	−

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



バストゥーク共和国
Bastok Missions

バストゥーク共和国に所属する冒険者が受けられるミッションをまとめた。厳しい戦闘が数多く待ち受けているので、バトル攻略を読んで対策を講じよう。

概要 バストゥークミッションの流れ

バストゥークミッションは、序盤から中盤にかけて、近隣リージョンに拠点を構えるクゥダフ族との戦いが描かれる以外は、全般的に調査や情報収集を名目としたミッションが多くなっている。さまざまな調査をこなしていくなか、かつてガルカ族が築いた文明に関する謎や、ガルカ族とヒューム族の確執、闇の王と因縁を持つ暗黒騎士ザイドにまつわる物語などが展開されていくのだ。なお、ミッション9−2をクリアするとランク10になる。


▲調査対象となる地域は最初はバストゥークの周辺のみだが、次第に世界各地へと拡大していく。


▲ガルカ族文明の記憶を持つという語り部が出現したことをきっかけに、物語は急速な展開を見せる。

バストゥークミッションリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション）

ランク	No.	ミッション名(英語名)	内容
1	1−1	ツェールン鉱山からの報告(The Zeruhn Report)	ツェールン鉱山(H−11)のMakarimと話して「鉱山労働報告書」を受け取る。大工房(J−8)のNajiと話す。
	1−2	彼の名はシド(A Geological Survey)	大工房(H−8)のCidと話して「カラーテスター・青」を入手。ダングルフの涸れ谷(H−9)付近の間欠泉に乗って「カラーテスター・赤」を入手し、大工房に戻ってCidと話す。
	1−3	終わらぬ戦い(Fetichism)	パルブロ鉱山のクゥダフ族(Young Quadav、Amethyst Quadavを除く)から「クゥダフ人形の頭」、「クゥダフ人形の胴」、「クゥダフ人形の手」、「クゥダフ人形の足」を入手し、ガードに渡す。
2	2−1	クリスタルライン(The Crystal Line)	大工房(H−8)のCidと話し、コンシュタット高地(I−6)などにあるTelepointに適当なクリスタルをトレードして「変色クリスタル」を入手。大工房のCidに「変色クリスタル」を渡し、(J−8)のNajiか(K−7)のAyameと話す。
	2−2	涸れ谷の怪物(Wading Beast)	トカゲ族から「トカゲの卵」を入手し、大工房(J−8)のAloisにトレードする。
	2−3	★バストゥークを離れて(The Emissary)	大工房(J−8)のNajiと話したあと、サンドリアとウィンダスのバストゥーク領事館を訪れ、任務を受ける。→詳細はP.014。
3	3−1	四銃士(The Four Musketeers)	大工房(I−8)のIron Eaterと話してベドーに行く。ベドーのCopper Quadavを20体倒して、パシュハウ沼に出る。
	3−2	★忘れられた鉱山にて(To the Forsaken Mines)	バストゥーク鉱山区(K−6)のDavyadと話す。グスゲン鉱山(J−7)の「???」に「野兎の肉」をトレードし、Blind Moby(ブギル族NM)から「グロコライトⓇⒺ」を入手する。それをガードに渡す。
	3−3	★ジュノへ(Jeuno)	大工房(I−9)のLuciusと話して「ジュノ大使への紹介状」を入手し、ル・ルデの庭(H−10)のGoggehnと話す。デルクフの塔上層のPorphyrion(巨人族NM)を倒して「デルクフのカギⓇⒺ」を入手し、(I−7)のElevatorとデルクフの塔下層(L−9)のCermet Doorにトレード。ル・ルデの庭に戻って(H−10)のBastok Embassyを調べる。→詳細はP.014。
4	4−1	魔晶石を奪え(Magicite)	ル・ルデの庭(H−10)のGoggehnと話し、Bastok Embassyを調べる。次に(H−6)のDoor:Audienc Chamberを調べ、ジュノ下層(J−8)のAldoと話して「銀の鈴」を入手する。ジュノ上層(I−8)Paya-Sabyaと話して、ジュノ下層(H−10)のMuckvixと話し、「ヤグードの松明」を入手。クゥルンの大伽藍(F−8)、祭壇の間(H−8)、修道窟(F−6)のMagiciteを調べて3つの魔晶石を入手する。ル・ルデの庭(H−6)のDoor:Audience Chamberを調べ、最後に(H−10)のGoggehnと話す。
5	5−1	★闇、再び(Darkness Rising)	大工房(J−8)のNajiと話して「フェ・インの新しい護符」を受け取り、ク・ビアの闘技場でBF戦。→詳細はP.015。
	5−2	★ザルカバードに眠る真実(Xarcabard, Land of Truths)	大工房(K−8)のKarstと話し、Door:Cornelia's Roomを調べて、王の間でBF戦。→詳細はP.015。
6	6−1	★語り部現る!?(Return of the Talekeeper)	バストゥーク鉱山区(H−6)のMedicine Eagleと話し、ツェールン鉱山(H−6)のDrake Fangと話す。西アルテパ砂漠(G−8)の「???」を調べてEastern Sphinx(マンティコア族NM)らと戦闘。ふたたび「???」を調べて、バストゥーク鉱山区(J−7)のTall Mountainと話す。
	6−2	★海賊たちの唄(The Pirates' Cove)	大工房(J−8)のNajiと話し、ノーグ(L−8)のGilgameshと話す。イフリートの釜(H−7)の「???」に「アダマン鉱」をトレードして、Magma(ボム族NM)らと戦闘。「爆裂岩ⓇⒺ」を入手し、ノーグのGilgameshにトレードする。
7	7−1	★完成品のイメージ(The Final Image)	大工房(H−8)のCidと話し、ロ・メーヴ(D−10)か(L−10)に出現する「???」を調べてMokkurkalfi(ゴーレム族NM)2体と戦闘。ふたたび「???」を調べて「特殊強化サーメット」を入手し、大工房のCidと話す。
	7−2	★それぞれの行方(On My Way)	大工房(K−8)のKarstと話し、バストゥーク港(E−6)のHildaと話す。ワールンの祠でKu'Jhu Graniteskin(クゥダフ族NM)らとBF戦。「ウェライからの手紙」を入手し、大工房のKarstと話す。
8	8−1	★流砂の鎖(The Chains that Bind Us)	大工房(I−8)のIron Eaterと話し、流砂洞(G−11)の「???」を調べてCenturio Ⅳ-Ⅶ(アンティカ族NM)らと戦闘。ふたたび「???」を調べて、次に流砂洞(H−8)の「???」を調べる。最後に大工房のIron Eaterと話す。
	8−2	★その記憶を紡ぐ者(Enter the Talekeeper)	ツェールン鉱山(H−6)のDrake Fangと話す。クフタルの洞門(H−8)の「???」を調べ、「はい」を選ぶ。次に下の階層の(H−8)の「???」を調べ、Gordov's Ghost(ゴースト族NM)らと戦闘。ふたたび「???」を調べて「文字の書かれた木片」を入手し、ツェールン鉱山のDrake Fangと話す。
9	9−1	★最後の幻想(The Salt of the Earth)	大工房(J−8)のAloisと話して、ラバオ(G−6)のDancing Wolfと話す。グスタフの洞門(G−6)の「???」を調べてGigaplasm(スライム族NM)らと戦闘。ふたたび「???」を調べて「奇跡の塩」を入手し、ラバオのDancing Wolfと話す。最後に大工房のAloisと話す。
	9−2	★双刃の邂逅(Where Two Paths Converge)	大工房(K−8)のIron Eaterと話す。次に王の間でZeidらとBF戦。大工房に戻って(K−8)のKarstと話す。

※ ランク6以降のミッションには拡張ディスク『ジラートの幻影』が必要

バトル攻略 バストゥークミッションの戦闘

No.3−2 忘れられた鉱山にて

グスゲン鉱山1枚目のマップ(J−7)の？？？に「野兎の肉」をトレードすると出現するブギル族NMを倒す。強さはそれほどでもないが、ヴァナ時間2〜4時は付近の池にゴースト族NMが出現するので注意。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Blind Moby	ブギル族	−

No.6−1 語り部現る!?

2体のマンティコア族との戦いとなる。名前は似ているが体の大きさが違うので判別はしやすい。「精霊の印」＋「スリプガ」などで戦闘を開始し、Western〜→Eastern〜の順で倒すのがオススメだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Eastern Sphinx	マンティコア族	体が小さい。ディスペガを使用
Western Sphinx	マンティコア族	体が大きい。スロウガを使用

No.6−2 海賊たちの唄

トカゲ族、ボム族のNMがそれぞれ1体ずつ出現する。「ファイアボール」や「自爆」に備えて、必ず「バファイラ」を維持しながら戦おう。目的の「爆裂岩ⓇⒺ」はボム族を倒した際に1度に6個落とす。それ以上の希望者がいる場合は「アダマン鉱」を複数個用意すること。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Salamander	トカゲ族	−
Magma	ボム族	−

No.7−1 完成品のイメージ

2体のゴーレム族が出現する。魔法感知の敵が多いので、後衛の安全圏確保に周囲の敵を掃除してから戦闘を開始すること。範囲にスタン効果の「サンダーブレイク」が痛いので、後衛は離れておこう。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Mokkurkalfi×2	ゴーレム族	−

No.7−2 それぞれの行方

Lv75、6人、30分制限のBF戦。Lv65以上で挑むといい。「スリプガ」などで寝かせ状態を維持しつつ、あらかじめ倒す順番を決めておき、各個撃破していこう。倒す順番は赤→暗→戦→白か、白を最初に「女神の祝福」が届かない場所まで離して撃破したあと赤→暗→戦が良い。

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Ku'Jhu Graniteskin	クゥダフ族(戦士)	マイティストライクを使用
Sa'Nha Soulsaver	クゥダフ族(白魔道士)	女神の祝福を使用
Da'Shu Knightslayer	クゥダフ族(赤魔道士)	連続魔を使用
Go'Bha Slaughterer	クゥダフ族(暗黒騎士)	ブラッドウェポンを使用

No.8−1 流砂の鎖

3体のアンティカ族が出現する。寝かせは有効だが、闇属性耐性が高いため「スリプル」は効きにくい。寝かせるときは「ララバイ」を使うようにしよう。倒す順番は黒→戦→ナがオススメだ。魔法を使うジョブは「妨害音波」対策に「やまびこ薬」を必ず用意しておこう。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Centurio Ⅳ−Ⅶ	アンティカ族(戦士)	マイティストライクを使用
Triarius Ⅳ−XⅣ	アンティカ族(黒魔道士)	魔力の泉を使用
Princeps Ⅳ−XⅣ	アンティカ族(ナイト)	インビンシブルを使用

No.8−2 その記憶を紡ぐ者

ゴースト族3体が相手だが「スリプル」で寝かせることができる。開幕に「精霊の印」＋「スリプガⅡ」で寝かせ、1体ずつ倒していこう。「スニーク」をかけた状態で出現させると襲ってこないので、安全な場所まで下がってから敵を釣れば、周囲の敵を掃除する手間が省ける。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Dervo's Ghost	ゴースト族	−
Gizerl's Ghost	ゴースト族	−
Gordov's Ghost	ゴースト族	−

No.9−1 最後の幻想

最初はGigaplasm1体だけが出現するが、倒すとMacroplasm×2に分裂する。さらにMacroplasmは倒すとMicroplasm×2に分裂し、Microplasmは倒すとNanoplasm×2に分裂する。分裂するたびにこまめに寝かせて、1体ずつ確実に倒していこう。スライム族は物理攻撃が効きにくいので、黒が多めにいると戦闘がラクになる。？？？の周辺は危険なので、マップ1枚目まで連れてきて戦闘するのがオススメだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Gigaplasm	スライム族	最初に出現する
Macroplasm×2	スライム族	Gigaplasmを倒すと出現する
Microplasm×4	スライム族	Macroplasmを倒すと出現する
Nanoplasm×8	スライム族	Nanoplasmを倒すと出現する

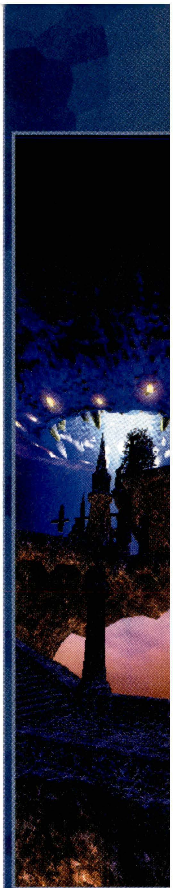
No.9−2 双刃の邂逅

Lv75、6人、30分制限のBF戦。ZeidのHPをある程度削ると後半戦となり、味方NPCとしてVolkerが登場する。Volkerが倒されると失敗となる。後半戦ではZeidの分身であるShadow of Rageが出現し始める。Shadow of Rageは攻撃力が高いので、出現したら精霊魔法やWSなどで一気に倒そう。Zeidは両手剣WSを使うが「ショックウェーブ」には睡眠の追加効果があるので、対策として「毒薬」を飲んでおくといい。

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Zeid	−(暗黒騎士)	アビッサルストライク(単体ダメージ、スタン)、アビッサルドレイン(単体HP吸収)、ブラッドウェポン、両手剣WSを使用
Shadow of Rage×2	−	2戦目のみ出現する

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

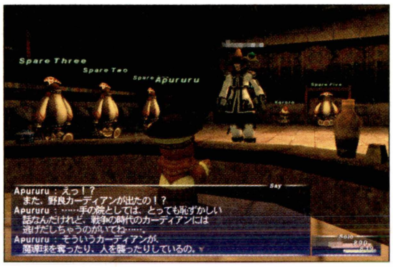


ウィンダス連邦
Windurst Missions

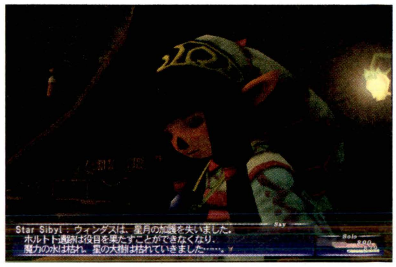
強大な敵が立ちはだかることもあるミッションは、1人で攻略するのは難しい。仲間を集めてウィンダス連邦の命運を握るミッションに挑戦しよう。

概要 ウィンダスミッションの流れ

序盤はウィンダス連邦の中枢を担う5つの院からの依頼を順番にこなすことで展開していく。中盤では天の塔からの指令のもと、共通ミッションおよび闇の王討伐へと挑戦。終盤ではふたたび5つの院を舞台に、失われた神々の書や古の民が遺したとされる3つの歌などの国家的重要遺物捜索に駆り出されるが、ストーリーを進めることで、冒険者はウィンダスの執政に隠された秘密を知るだろう。ミッション9−2をクリアすると、ランク10となる。



▲手の院からの依頼は、カーディアン開発に関するものなど、ミッション内容は院によって特徴がある。


▲天の塔が舞台となるのはおもに中盤で、ミッションを進めることで天の塔の上層階に入れるようになる。

ウィンダスミッションリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション）

ランク	No.	ミッション名（英語名）	内容
1	1−1	ホルトト遺跡の大実験（The Horutoto Ruins Experiment）	港(E−7)のHakkuru-Rinkuruと話し、内ホルトト遺跡(I−9)のGate：Magical Gizmoを調べる。(G−9)、(H−8)、(H−9)、(I−8)、(I−9)のAncient Magical Gizmoを調べて「割れた魔導球」を入手し、Hakkuru-Rinkuruと話す。
	1−2	カーディアンの心（The Heart of the Matter）	森の区(H−9)Apururu→東サルタバルタ(J−11)Pore-Ohreと話し、外ホルトト遺跡(H−7)、(H−8)、(H−9)、(I−8)、(I−9)のAncient Magical Gizmo→(I−8)のGate：Magical Gizmoを調べる。ふたたびAncient Magical Gizmoをすべて調べてApururuに報告。
	1−3	平和のために（The Price of Peace）	水の区(南J−9)Leepe-Hoppe→ギデアス(G−7)(H−7)のヤグード族のNPCと順に話し、水の区・鼻の院屋上に行く。
2	2−1	白き書（Lost for Words）	水の区(北G−8)のTosuka-Porika、森の区(J−3)のNanaa Mihgoと話す。シャクラミの地下迷宮(H−5)のFossil Rockを調べて「瑠璃サンゴ」を入手し、Nanaa Mihgoと話す。内ホルトト遺跡(G−8)のMahogany Door→石の区(G−3)のDoor：House of the Heroの順に調べたら、水の区でTosuka-Porikaと話す。
	2−2	試験の行方（A Testing Time）	水の区(北L−6)のMoreno-Toenoと話し、タロンギ大峡谷の敵をヴァナ・ディール24時間以内に10体倒して報告。
	2−3	★三大強国（The Three Kingdoms）	天の塔のKupipiと話したあと、サンドリアとバストゥークのウィンダス領事館を訪れ、任務を受ける。→詳細はP.014。
3	3−1	それぞれの正義（To Each His Own Right）	天の塔のKupipiと話しDoor：Starway Stairwayを調べてからRhy Epocanと話す。ウィンダス港(E−7)のHakkuru-Rinkuruと話したら、オズトロヤ城(I−8)から下に落ちる。天の塔に戻ってRhy Epocanと話す。
	3−2	星読み（Written in the Stars）	天の塔のZubabaと話して「光の札」を入手。内ホルトト遺跡(G−7)のGate of Lightを調べて、Zubabaと話す。
	3−3	★新たなる旅立ち（A New Journey）	天の塔のDoor：Vestal Chamberを調べ、ル・ルデの庭(I−9)のPakh Jatalfihと話す。デルクフの塔上層のPorPhyrion(巨人族NM)を倒して「デルクフのカギRE」を入手し、(I−7)のElevatorとデルクフの塔下層(M−7)のCermet Doorに「デルクフのカギRE」をトレード。ル・ルデの庭(I−9)のWindurst Embassyを調べる。
4	4−1	魔晶石を奪え（Magicite）	ル・ルデの庭(I−9)のPakh Jatalfihと話し、Windurst Embassyを調べる。(H−6)Door：Audience Chamberを調べ、ジュノ下層(J−8)のAldoと話す。ジュノ上層(I−8)Paya-Sabya→ジュノ下層(H−10)のMuckvixと話す。クゥルンの大伽藍(F−8)、祭壇の間(H−8)、修道窟(F−6)のMagiciteを調べて3つの魔晶石を入手する。ル・ルデの庭(H−6)のDoor:Audience Chamberを調べ、最後に(I−9)のPakh Jatalfihと話す。
5	5−1	★最後の護符（The Final Seal）	天の塔のDoor：Vestal Chamberを調べ、ク・ビアの闘技場でBF戦。→詳細はP.015。
	5−2	★最果てにて君を待つ闇（The Shadow Awaits）	天の塔のDoor：Vestal Chamberを調べ、王の間でBF戦。→詳細はP.015。
6	6−1	★満月の泉（Full Moon Fountain）	港(E−7)のHakkuru-Rinkuruと話したら外ホルトト遺跡(J−8)のGate：Magical Gizmoを調べ、Jack of Cups(カーディアン族NM)らと戦闘。ふたたびGate：Magical Gizmoを調べて、Hakkuru-Rinkuruと話す。
	6−2	★聖者の招待（Saintly Invitation）	天の塔のDoor：Vestal Chamberを調べ、バルガの舞台でBF戦。次にオズトロヤ城のヤグード族から「裁きのカギRE」を入手し、(H−5)のBrass DoorにトレードしKaa Toru the Justと話す。天の塔Door：Vestal Chamberを調べる。
7	7−1	★第6の院（The Sixth Ministry）	水の区(北G−8)のTosuka-Porikaと話し、トライマライ水路(G−8)のHinge Oilと戦闘。Marble Doorが開いたら、(H−8)のTome of Magicを調べる。天の塔に戻ったら、水の区のTosuka-Porikaと話して終了。
	7−2	★蘇る神々（Awakening of the Gods）	水の区(南J−9)のLeepe-Hoppe、(J−8)のKerutotoと話す。カザムで(J−9)Jakoh Wahcondaloと(H−11)のRomaa Mihgoと話したら、ウガレピ寺院(J−9)のBonze Marberry(トンベリ族NM)から「呪われたカギRE」を入手し、(J−6)のGranite Doorにトレードする。水の区のLeepe-Hoppeと話して終了。
8	8−1	★ヴェイン（Vain）	水の区(北L−6)のMoreno-Toenoと話し、ロ・メーヴ(H−6)のQu'Hau Springを調べる。ダボイ(J−8)のSedal-Godjalと話し、(H−8)のDirtyhanded Gochakzuk(オーク族NM)から「呪術の杖RE」を入手してSedal-Godjalに渡す。Moreno-Toenoと話す。
	8−2	★王と道化師（The Jester Who'd Be King）	森の区(H−9)のApururu、水の区(北G−8)のTosuka-Porikaと話す。ダボイ(J−8)のSedal-Godjalと話し、フェ・イン(F−6)のCermet Doorを調べる。戻ってApururu、天の塔のKupipiと話す。外ホルトト遺跡(G−8)のCracked Wallを調べてQueen of Swords(カーディアン族NM)らと戦闘。ふたたびCracked Doorを調べたらApururuと話す。次に石の区(K−7)のShantotto、Apururuと話す。内ホルトト遺跡(I−7)のGate of Darknessを調べ、Apururuと話す。
9	9−1	死者の人形（Doll of the Dead）	森の区(H−9)のApururuと話し、天の塔のDoor：Vestal Chamberを調べる。Apururuと話し、石の区(E−5)のYoran-Oranと話す。ボヤーダ樹のOld GoobbueかElder Goobbueから「グゥーブーの腐葉土RE」を入手し、(E−4)のMandragora Wardenに渡す。戻ってApururuと話して、満月の泉へ行く。
	9−2	★月詠み（Moon Reading）	天の塔のDoor：Vestal Chamberを調べたら、ロ・メーヴ(H−6)のQu'Hau Springを調べ、宣託の間に行く。ウガレピ寺院のTonberry Cutterから「ウガレピのカギRE」を入手し、(E−8)のGranite Doorにトレードして、「???」を調べる。ふたたびDoor：Vestal Chamberを調べて、満月の泉でBF戦。最後にDoor：Vestal Chamberを二度調べる。

※ ランク6以降のミッションには拡張ディスク『ジラートの幻影』が必要

バトル攻略 ウィンダスミッションの戦闘

No.6-1 満月の泉

Lv75なら3～4人程度、Lv60なら2パーティ程度の戦力を目安に編成しよう。事前に周囲の敵を倒しておき、NMを出現させたら「スリプガ」などで寝かせ状態を維持しつつ、Batons→Coins→Swords→Cupsの順番で各個撃破していくといい。どのNMもSPアビリティを使うが、注意すべきなのはCupsの「女神の祝福」。ほかのNMが残っている状態で使われるとやっかいなので、離して倒すか最後に倒すように。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Jack of Cups	カーディアン族(白魔道士)	女神の祝福を使用
Jack of Batons	カーディアン族(黒魔道士)	魔力の泉を使用
Jack of Coins	カーディアン族(赤魔道士)	連続魔を使用
Jack of Swords	カーディアン族(ナイト)	インビンシブルを使用

No.6-2 聖者の招待

Lv75、6人、30分制限のBF戦。敵はやっかいなジョブが揃っているが、まず全体を「精霊の印」+「スリプガII」などで寝かせたら、Nuu～(白)をほかの3体から「女神の祝福」が届かない位置まで引き離して倒す。寝かせ状態を維持しつつ、Buu～(侍)→Chaa～(召)→Juu～(忍)の順で倒していくが、「アストラルフロウ」と「微塵がくれ」に注意。メンバー全員のHPをなるべく全快に保つようにしよう。

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Nuu Kofu the Gentle	ヤグード族(白魔道士)	女神の祝福を使用
Chaa Paqa the Profound	ヤグード族(召喚士)	アストラルフロウを使用
Buu Xolo the Bloodfaced	ヤグード族(侍)	明鏡止水を使用
Juu Zeni the Poisonmist	ヤグード族(忍者)	微塵がくれを使用

No.7-1 第6の院

心の院の扉を開けるために4匹のスライム族を倒す。1匹ずつ戦えるが、再出現するまでの約20分のあいだに4体すべてを倒さなければならない。範囲攻撃の「フルイドスプレッド」のダメージが強力だ。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
Hinge Oil×4	スライム族	常時生息している

No.7-2 蘇る神々

NMは1体だけだが、付近にいるほかのモンスターに絡まれて乱戦になる場合が多い。Lv75なら4～5人、Lv60なら2パーティ程度の戦力で挑もう。このNMは「みんなの怨念」という特殊技を使うが、これは「みんなの怨み」の上位版で、トンベリ撃破数×50のダメージを与えてくる。怨みが蓄積している人(特に前衛)は事前に解除しておくこと(手順はP.017参照)また、「呪われたカギRE」は1回に2本しか落とさない。希望者が3人以上いる場合は約20分後の再出現を待とう。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Bonze Marberry	トンベリ族(黒魔道士)	常時生息している

No.8-1 ヴェイン

目的地は俗に言うダボイ中央島。エレベーターで上った先の修道院の建物の中にNMがいる。目標のNMは1体だけだが、周囲のオーク族がリンクしやすいため、油断は禁物だ。戦力的にはLv75なら1パーティ、Lv65なら2パーティ程度が目安となる。NMは黒魔道士タイプで、「スリプガ」を使用してくる。全員が寝てしまうことのないよう、回復役だけでも「毒薬」を飲んでおくようにしよう。なお、このミッションも「蘇る神々」と同様で「呪術の杖RE」を1回に2本しか落とさない。再出現時間は約20分なので、希望者が多い場合はそれを待とう。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Dirtyhanded Gochakzuk	オーク族(黒魔道士)	常時生息している

No.8-2 王と道化師

出現する2体のNMは魔法が効きにくいため、ほぼ寝ないと考えていい。パーティ人数が多ければメンバーを2手に分けて同時に相手をするといいが、1パーティ程度の場合は1人が1体をキープし、残りのメンバーでもう1体を撃破するといい。倒す順番はCoins(赤)→Swords(ナ)がオススメだ。魔法ダメージは効きにくいため、物理攻撃重視でメンバーを編成し、Lv70以上なら1パーティ、Lv65なら2～3パーティ程度で挑むといいだろう。なお、「スニーク」がかかった状態で出現させれば、離れた場所から1体ずつ釣って戦うことも可能だ。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Queen of Coins	カーディアン族(赤魔道士)	連続魔を使用
Queen of Swords	カーディアン族(ナイト)	インビンシブルを使用

No.9-2 月詠み

レベル75、6人、30分制限のBF戦。2回戦に分かれており、前半戦は4体のカーディアン族が相手となる。「精霊の印」+「スリプガII」などで開始し、Batons(黒)→Coins(赤)→Swords(ナ)→Cups(白)の順で各個撃破していこう。後半戦では味方NPCとしてAjido-Marujidoが登場する。彼が倒れると失敗となってしまうので、回復を絶やさないようにすること。後半戦はワイバーン族1体とマンティコア族1体の合計2体が相手となるが、どちらも寝かせはほぼ効かない。Ajido-Marujidoは後半戦開始から1分ほどすると敵に突っ込むので、彼が戦い始めたほうを先に倒し、もう片方は赤魔道士などが連れ回すといい。「スロウガ」は「ヘイスト」で上書き不可だ。

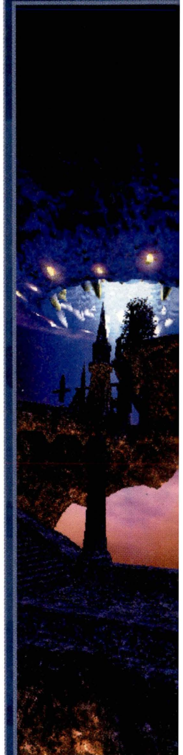
出現するモンスター(BF:1回戦)

名前	種類(ジョブ)	備考
Ace of Cups	カーディアン族(白魔道士)	—
Ace of Batons	カーディアン族(黒魔道士)	—
Ace of Coins	カーディアン族(赤魔道士)	—
Ace of Swords	カーディアン族(ナイト)	—

出現するモンスター(BF:2回戦)

名前	種類	備考
Tatzlwurm	ワイバーン族	—
Yali	マンティコア族	スロウガ、ディスペガを使用

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



三国共通ミッション

Missions of Common to the Three Countries

タイトルや細部の展開は異なるが、討伐対象などがほぼ共通するミッションを抜粋した。なお、No.4−1については戦闘が無いため解説は省略している。

No.2−3 他国を回れ ほか

1国目 国ごとに変わる依頼

No.2−3は2部構成で、所属国以外の2国を回ることになる。訪れる順番は自由だが、1国目ではそれぞれの依頼をこなし(内容は右を参照)、2国目ではBF戦に挑戦する。BF戦の難易度は変わらないので、1国目の依頼内容を考えて、どちらから回るか決めるといい。どの国に行っても、まずは所属国の領事館を訪れること。依頼の終了報告も領事館で行う。

サンドリア編

自国領事館で依頼を受け、ドラギーユ城(I−9)のHalverと話す。次にゲルスバ野営陣の(H−7)付近にいるオーク族のNM、Warchief Vatgitを倒そう。周囲のオーク族がリンクするので注意。撃破後はサンドリアに戻り、自国領事館に報告すれば完了となる。

バストゥーク編

自国領事館で依頼を受けたら、大工房(K−8)Pius→(H−9)Grohmの順に話す。パルブロ鉱山にあるMythril Seamで「つるはし」を使って「鉱山の砂利」を掘ったら、3階(I−7)のRefine Lidに入れて機械を操作。「ミスリルの砂粒Ⓔ」を入手して報告する。

ウィンダス編

領事館→天の塔Kupipi→ギデアス(F−6)Uu Zhoumoの順に話す。サンドリア国民はZhuu Buxu the Silentを2回倒し「バラナシールドⒺ」を2個取って報告。バストゥーク国民はEyy Mon the Iron Breakerを倒し「アスピルナイフⒺ」をUu Zhaumoに渡して報告だ。

2国目 BFでのドラゴン戦

制限レベル Lv25制限

依頼を受けるまでの流れは1国目とほぼ同じ。その後、サンドリア編はホルレーの岩峰、バストゥーク編はワールンの祠、ウィンダス編はバルガの舞台でBF戦(Lv25、6人、30分制限)を行う。勝利後、領事館に報告すれば終了となる。なお、場所によって敵の名前が異なるだけでなく、挙動などもそれぞれ違う。注意すべき技はドラゴン族の「カオスブレード」で、呪いの効果で最大HP&最大MPが大幅に減少する。このレベルでは「カーズナ」は使えないので、「聖水」を持参してすぐに自分で治すようにしよう。また、ドラゴン族には「スリプル」が効く。2手に分かれてドラゴン族とアーリマン族の両方を同時に戦ってもいいが、1体ずつ戦う場合はドラゴン族を寝かせてアーリマン族から戦おう。



◀バランスのいい6人パーティなら余裕を持って戦える。構成しだいでは3〜4人程度でも問題ない。

出現するモンスター(BF)

サンドリア編

名前	種族
Dread Dragon	ドラゴン族
Spotter	アーリマン族

バストゥーク編

名前	種族
Dark Dragon	ドラゴン族
Seeker	アーリマン族

ウィンダス編

名前	種族
Black Dragon	ドラゴン族
Searcher	アーリマン族

No.3−3 ジュノ大使館へ赴任 ほか

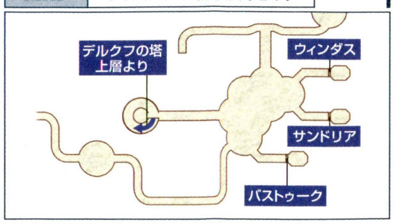
デルクフの塔・上層(10F)を目指す

依頼を受けたらデルクフの塔の上層(10F)に向かい、大広間でNMのPorphyrionを倒すと「デルクフのカギⓇⒺ」を入手できる(1度に6個落とす)。周囲はLv30台中盤の巨人族が多く生息する(NMも同程度の強さ)ので、Lv30程度の場合は6人以上で挑もう。カギを入手後は大広間にあるElevatorを調べて移動し、右のマップの各国に対応した扉にカギをトレードする。その後、ル・ルデの庭の自国大使館に行って報告すればクリアだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種族(ジョブ)	備考
Porphyrion	巨人族(狩人)	「イーグルアイ」を使用する

MAP デルクフの塔下層(地下)



No.5－1 廃墟フェ・イン ほか

「ク・ビアの闘技場」でボス＋6体のスケルトン族と対戦 制限レベル Lv50制限

依頼を受けたらク・ビアの闘技場へ。Lv50、6人、30分制限のBF戦に挑戦し、勝利したら依頼者に報告すれば終了となる。BF戦はスケルトン族が多数出現するが、Archlich Taber'quoan1体を倒せばクリアとなるので、主力をそちらにまわして、残りのメンバーはザコのAncient SorcererとAncient Warriorの相手をしつつサポートという作戦で挑もう。ザコは倒しても時間経過で復活してしまうが、ガ系魔法で倒すか、「ララバイ」で寝かせておくといい。また、スケルトン族は打属性攻撃に弱いので、パーティにモンクがいると、戦いがラクになる。なお、敵の「スリプガ」対策に「毒薬」を飲んでおくといい。



◀～Warriorは、時間経過で数が増え最大4体出現する。落ち着いて対処しよう。

Route ク・ビアの闘技場

ク・ビアの闘技場の入口はフェ・イン（K－8）にある。フェ・インに入ったらまずは東に向かい、小部屋から北に向かおう。マップはP.076に掲載しているので、そちらを参照してほしい。制限レベルぎりぎりのLv50でBFに向かう場合は、道中の敵に襲われるので必ず「スニーク」をかけておくこと。

出現するモンスター(BF)

名前	種族（ジョブ）	備考
Archlich Taber'quoan	スケルトン族（魔道士）	これを倒せば勝ちとなる
Ancient Sorcerer×2～	スケルトン族（魔道士）	－
Ancient Warrior×4～	スケルトン族（戦士）	－

No.5－2 闇の王を討て！ ほか

王の間で闇の王と対決 制限レベル Lv75制限

依頼を受けたら王の間に向かう。Lv75、6人、30分制限のBF戦に勝利し、依頼者に報告すればクリアとなる。BF戦ではShadow Lord1体が相手となるが、途中でイベントを挟む2回戦形式になっている。イベント終了後はすぐにShadow Lordが近づいてくるので、ヒーリングを行うことは難しい。1回戦終了時にMPに余裕を持たせるように調整しよう。



◀物理ダメージ無効と魔法ダメージ無効は光っている手で見分けることができる。注意して見よう。

Route 王の間

王の間はズヴァール城の最奥にあり、外郭→内郭と経て行くとたどり着くことができる。マップはP.077に掲載しているので、そちらを参照してほしい。マップに示したルート通りに行った場合、Lv75ならばNM以外の敵に襲われることはないが、BFの適正レベルであるLv60程度では周囲の敵に襲われる。「スニーク」と「インビジ」を駆使し、避けられないところは倒して進んでいこう。

第1段階

中盤以降、物理ダメージ無効と魔法ダメージ無効の2つの状態を切り替えてくる（交互とは限らない）。物理と魔法両方の攻撃手段があるといい。右手の剣が光っているときは物理ダメージ無効、左手が光っているは魔法ダメージ無効となるので、会話で状態をこまめに報告し、MPやTPを無駄にしないようにしよう。状態の切り替えは、特殊技の「ダークノヴァ」使用がきっかけになることが多い。「ダークノヴァ」の使用が見えたら特に状態を注意して見ること。また、下に挙げた特殊技のほかに、「アイススパイク」や「バイオⅢ」、ガⅡ系精霊魔法などを使用してくる。「アイススパイク」を使用したらすぐに「ディスペル」などで消去すること。HPを削りきると第1段階終了となる。

第2段階

第2段階は通常攻撃は行わずに、Shadow Lordを中心とした広範囲にダメージを与える「インプロージョン」という特殊技のみを使ってくる。「空蝉の術」などで避けることはできないので、パーティ全員が固まってダメージを受け、ひたすら「ケアルガ」で回復するという作戦が戦いやすい。第2段階のShadow LordのHPはそれほど多くないが、どんなにダメージを与えても、一定時間が経過して、最後に特大のインプロージョン（ダメージはない）を発動してくるまでは倒すことができない。なお、第1段階と第2段階のあいだのイベント中も戦闘時間は経過している。余裕がない場合はなるべく決定ボタン連打で早送りし、イベント部分はあとで回想ポイントで堪能しよう。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	種族
Shadow Lord	－	第1段階と第2段階で使う特殊技が異なる

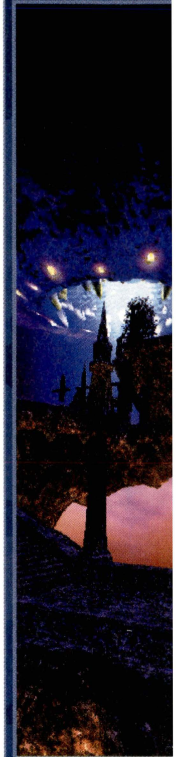
Shadow Lordが使う特殊技(第1段階)

名前	対象	空蝉	効果	対策
アンブラスマッシュ	範囲	複数	物理ダメージ	－
ギガスラッシュ	前方	複数	物理ダメージ	－
蹴り飛ばし	単体	単体	物理ダメージ、ノックバック	－
ダークノヴァ	範囲	貫通	闇属性ダメージ	－

Shadow Lordが使う特殊技(第2段階)

名前	対象	空蝉	効果	対策
インプロージョン	範囲	貫通	物理ダメージ	－

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

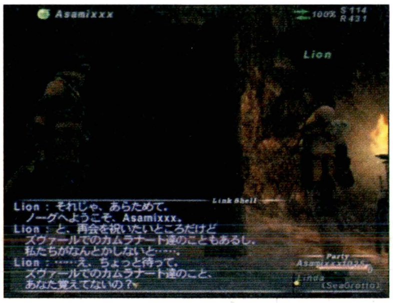


ジラートの幻影
Rise of the Zilart Missions

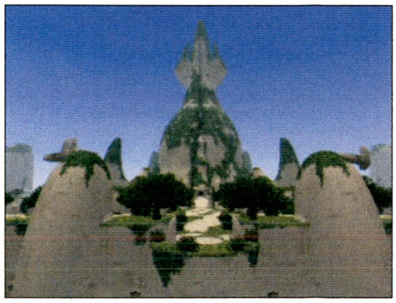
「ジラート」とは、太古の文明を築いた、今はなき古代の民の名前。
このストーリーでは、ジラート文明が終焉にいたった謎に迫ることになる。

概要 ジラートの幻影ストーリーの流れ

ジラートの幻影ストーリーに挑戦するためには、拡張ディスク『ジラートの幻影』のインストールおよびコンテンツ登録がされていることと、三国ミッションで闇の王を倒しランク6以上になることの2点が必要となる。いずれかの国で一度でもランク6になった経験があれば、それ以降に所属国を移籍してランク5以下になっていても大丈夫だ。なお、13番目のミッション「神の扉トゥー・リア」まで進めると、「空」という俗称で親しまれる、天空のリージョン「トゥー・リア」へ行けるようになる。



▲ランク6になったのち、低地エルシモにある町「ノーグ」を訪れると、ジラートの幻影ストーリーが始まる。


▲トゥー・リアは、高レベル帯でのレベル上げや、俗に空NMと呼ばれる四神+麒麟戦などが楽しめるエリアだ。

ミッションリスト(★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション)

No.	ミッション名(英語名)	内容
1	新たなる世界(The New Frontier)	三国いずれかでミッションランク6に一度でもなったことがある状態で、ノーグにエリアチェンジすると自動的に発生する。イベントが終わると、「ノーグ地図」をもらえる。
2	海賊の巣窟ノーグ(Welcome t'Norg)	ノーグ(K−8)にあるOaken Doorを調べるとイベントが発生。Lionの養父である、ノーグ頭領Gilgameshと対面することになる。
3	カザム族長(Kazham's Chieftainess)	カザム(J−9)にいる、族長のJakoh Wahcondalo(ジャコ・ワーコンダロ)に話しかけるとイベントが発生。「生贄の間へのカギ」を渡され、ウガレピ寺院へと向かうことになる。
4	★ウガレピ寺院(The Temple of Uggalepih)	怨念洞にある生贄の間にて、トンベリ族3体とのBF戦。挑戦できる人数は6人までで、レベル制限はない。ちなみに、ジラートの幻影ストーリーのBF戦はすべて、一度クリアした人ならお手伝いで参加することが可能だ。→詳細はP.017。
5	★古代石碑巡礼(Headstone Pilgrimage)	全部で7つある古代石碑を調べて回る。4カ所は石碑を調べるとNMが出現し、それらを倒さなければクリアできない。3カ所は戦闘がなく、調べるだけで大丈夫だ。→詳細はP.018。
6	★流砂洞を越えて(Through the Quicksand Caves)	流砂洞にある宣託の間にて、アンティカ族3体とのBF戦。挑戦できる人数は6人までで、レベル制限はない。→詳細はP.018。
7	宣託の間(The Chamber of Oracles)	「流砂洞を越えて」のBF戦終了後に出たエリアにある、「Pedestal of〜(属性名)」という名前の8つの台座をすべて調べるとイベントが発生。イベントが終わると「虹の祈り」を入手する。
8	★デルクフの塔再び(Return to Delkfutt's Tower)	ジュノ下層(J−8)天晶堂のAldo(アルド)に話すとイベント発生。その後、デルクフの塔最上階にある天輪の場に行くと、レベル制限なし&上限6人のBF戦となる。→詳細はP.019。
9	ロ・メーヴ(Ro'Maeve)	アルドに報告後、ノーグに向かい(L−8)にいるギルガメッシュと話すとイベントが発生。この先、11番目のミッション「神々の間」まで一気に進める場合は、一時的にノーグにホームポイントを設定するのもいいだろう。
10	聖地ジ・タ〜滅びの神殿(The Temple of Desolation)	神々の間(H−7)にあるCermet Grateを調べる。神々の間は、聖地ジ・タの北西からロ・メーヴに入り、東西どちらかからぐるっと回り最北の建物に入ると着く。ロ・メーヴ内は「サイレントオイル」が必須だ。
11	神々の間(The Hall of the Gods)	ノーグ(L−8)にいるギルガメッシュと話すとイベントが発生。聖地で入手したという不思議なクリスタルを売ろうとしていた、ミスラの話を聞くことができる。彼女はラバオにいるとわかる。
12	★ミスラとクリスタル(The Mithra and the Crystal)	ラバオ(G−7)にいるMaryoh Comyujahに話したあと、流砂洞(I−8)で「???」を調べNM戦。撃破後、ラバオに戻って報告すれば終了となる。また、天晶堂のアルドに話すとイベントが発生する。→詳細はP.019。
13	神の扉トゥー・リア(The Gate of the Gods)	神々の間(H−7)のCermet Grateを調べるとイベント。奥に進み、(H−4)のShimmering Circleを調べると、ル・オンの庭にエリアチェンジする。以降はここからいつでも、ル・オンの庭に行けるようになる。
14	★アーク・ガーディアン(Ark Angels)	ル・オンの庭から行ける5カ所のラ・ロフの劇場というBFで、全5体のアークエンジェルと戦う。1体ずつ計5つのBFをクリアするほかに、クエスト「神威」でクリアする方法もある。→詳細はP.020。
15	閉ざされし門(The Sealed Shrine)	ノーグ(L−8)にいるギルガメッシュと話した後、ル・オンの庭(H−9)からル・アビタウ神殿にエリアチェンジするとイベント。ほかの入口からル・アビタウ神殿に入っても、イベントは発生しないので注意しよう。
16	★宿星の座(The Celestial Nexus)	ル・アビタウ神殿にある宿星の座にてBF戦。挑戦できる人数は6人までで、レベル制限はない。戦闘は2部構成の連戦となる。クリアするとロ・メーヴにとばされる。→詳細はP.021。
17	1万年の夢の終わりに(Awakening)	ノーグ(L−8)にいるギルガメッシュと話すとイベント発生。その後、ジュノ下層(J−7)天晶堂で、Door:Tenshodo H.Q.を調べるとイベント発生。ここまでで、ジラートの幻影ミッションは終了となる。
18	すべての終わりが閉ざされん(The Last Verse)	クエスト「世界に在りて君は何を想うのか?」(P.039参照)をクリアすると、ジラートの幻影、プロマシアの呪縛ともに、ミッション名が「すべての終わりが閉ざされん」に変化し、双方が完結する。

バトル攻略 ジラートの幻影ストーリーの戦闘

ジラートの幻影ストーリーは、三国ミッションで闇の王を倒さないとスタート地点にも立てないため、目安としては最低でもLv60以上向けとなる。目標としては、Lv70までにはトゥー・リアに行けるようにしたいところだ。戦闘はNM戦が全5回、BF戦も全5回(「アーク・ガーディアン」を1回の戦闘でクリアした場合)。レベル制限はいっさいないので、高レベルなら力押しで進めることもできる。



◀敵が複数登場するBFが多いので、事前に戦略を決めておかないと苦戦する。



◀代わりとなるクエストをクリアすることによって進められるストーリーもある。

No.4 ウガレピ寺院(BF戦)

推奨レベル Lv60以上(1パーティ)

カザムの族長Jakoh Wahcondaloから「生贄の間へのカギ(だいじなもの)」を受け取り、ウガレピ寺院へと向かう。BFの生贄の間は、ウガレピ寺院から通じる怨念洞の奥にあるが、BFに入るためには、右のような準備が必要だ。また、BFをクリアした際の出口は、BF入口とは違う場所になっているので、手伝いや印章BF戦などで連戦する場合は注意しよう。

Route 生贄の間

ウガレピ寺院の「魂の絵筆(だいじなもの)」を使って開く扉から怨念洞へ。右壁沿いに進むとAltar of Rancorがあるので、そこで「怨みの炎RE」を入手したあと、(F−6)の穴を落ちる。北西に向かい(E−5)でLanternに点火し扉の奥へ進もう。マップはP.077を参照。

準備 「魂の絵筆」と「怨みの炎RE」が必要

生贄の間に行く際には、「魂の絵筆(だいじなもの)」と、「怨みの炎RE」が必要となる(入手方法は右記参照)。「魂の絵筆」はメンバーのうち誰か1人が持っていれば大丈夫だが、「怨みの炎」は全部で4つ必要だ。1人1つしか持つことができないので、所持するメンバーが4人必要ということになる。



◀「消えたランタン」をトレードする際には、周囲のボム族に注意。事前に倒したほうが安全だ。

魂の絵筆

「魂の絵筆」は、ウガレピ寺院1枚目のマップ(F−7)の小部屋を、「ウガレピのカギRE」(Tonberry Cutterが落とす)で開け、部屋の中の仕掛けを解くと入手できる。「魂の絵筆」を取得後は、マップ2枚目(I−7)の部屋の東側の壁にあるStone Picture Frameの正面に立ち、額縁を調べ、そのまま約30秒待機してからふたたび調べると左側にある怨念洞への扉が開く。

怨みの炎RE

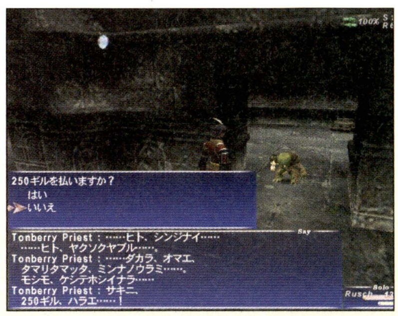
ウガレピ寺院にいるTonberry Maledictorや、怨念洞にいるTonberry Imprecatorを倒すと、まれに「消えたランタンRE」を落とす。これをウガレピ寺院から入った怨念洞マップ1枚目(D−5)のAltar of Rancorにトレードすると「怨みの炎RE」に変化する。なお、(D−5)以外の祭壇にトレードすると、違う種類の炎に変化してしまうので注意。

召喚士は最後に倒そう

オススメ編成は、盾役1人、物理攻撃役(「挑発」が使えるといい)2人、寝かせ役1〜2人、回復役1〜2人が基本。黒魔道士、シーフ、召喚士の3体のトンベリ族が出現する。寝かせが効かないシーフタイプは、頭に王冠をかぶっているのですぐに見分けられる。黒魔道士と召喚士は寝かせが可能だが、黒魔道士が使う魔法がやっかいなので、黒魔道士→シーフ→召喚士の順に倒すのがオススメだ。まず、召喚士と召喚獣を寝かせ、黒魔道士を速攻で倒そう。物理攻撃役はそれぞれシーフと召喚士に「挑発」を入れ、次にシーフを倒す。最後の召喚士はHPが半分程度になると「アストラルフロウ」を使う。最初からいるエレメンタルとは別の召喚獣を呼び出してくるので、バ系魔法などでの対策は無意味だ。高位の「シェル」を必ずかけておき、HPは全快近くを保つようにしよう。後衛は魔法が届くギリギリの位置まで離れておくこと。

準備 トンベリの怨みを解除しておこう

トンベリ族の使う「みんなの怨み」と「みんなの怨念」という特殊技は、プレイヤーがそれまでに倒したトンベリの数(怨み)に比例してダメージが増える特殊技となっている。「みんなの怨み」はトンベリ撃破数×5、「みんなの怨念」はトンベリ撃破数×50がダメージとなるのだ(レジストできる場合もある)。トンベリの撃破数は、ノーグのクエスト「みんなのうらみ」(1体以上トンベリを倒すことが発生条件)をクリアして「ウガレピ寺院の小部屋のカギ(だいじなもの)」を入手後、ウガレピ寺院マップ1枚目(F−11)の小部屋にいるトンベリ族のNPCにギルを払うことで、リセットすることができる。

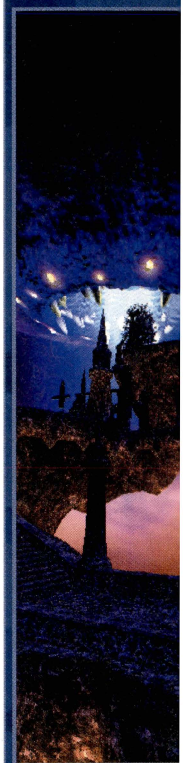


▲名前のない扉を調べるとトンベリのNPCが出現し、それまでのトンベリ撃破数に応じたギルを要求される。

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Molyb'iton	トンベリ族(黒魔道士)	魔力の泉を使用する
Grav'iton	トンベリ族(シーフ)	絶対回避を使用する。寝かせ不可
Tungs'iton	トンベリ族(召喚士)	アストラルフロウを使用する

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



No.5 古代石碑巡礼(NM戦)

推奨レベル Lv63以上(1〜2パーティ)

世界各地に点在するCermet Headstone(古代石碑)を調べ、それぞれに応じた「(属性名)の祈り」(だいじなもの)を入手する。古代石碑は全部で7つあるが、そのうち4つは調べるとNMが出現し、撃破後に祈りを入手することになる。また、光、炎、風の石碑ではクエストが発生する。準備さえしておけば、ミッションと同時にクリアできるものもある。



◀敵が出現するタイプの古代石碑では、調べただけで戦闘開始となる。あらかじめ準備を整えておこう。

NMが出現しない石碑(調べるだけで祈りを入手可能)

石碑名	行き方
水の石碑	オルデール鍾乳洞の奥からラテーヌ高原に抜け、断崖の底を道なりに進んだ(G−11)にある。
土の石碑	西アルテパ砂漠(J−9)から流砂洞に入り、右壁沿いに進んで砂漠に出たら、左壁沿いに。
氷の石碑	フェ・イン地下(I−5)から凍結の回廊に入ると石碑がある。道中はLv75でも襲われる。

雷の石碑 ベヒーモスの縄張り(G−9)

石碑を調べるとイビルウェポン族が2体出現するが、どちらも寝ない。Ancient〜を誰かが受け持って連れ回しているあいだに、Legendary〜の方から先に倒すといい。戦力が十分なら、2チームに分かれて2体同時に倒すのもアリだ。周囲のモンスターはLv60以上なら襲われることはないが、敵のそばでヒーリングしないように注意しよう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Ancient Weapon	イビルウェポン族(戦士タイプ)
Legendary Weapon	イビルウェポン族(魔道士タイプ)

光の石碑 聖地ジ・タ(I−7)

石碑はマップにない通路を北に進んだ先にある。出現するNMは、攻撃力は高めだが防御力は低い。事前に周囲の敵でTPを溜めておき、一気に力押しで倒してしまおう。なお、敵を出現させる人が魔道士の場合は、「ストンスキン」や「ブリンク」をかけておくこと。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Doomed Pilgrims	ドゥーム族

クエスト 不浄なる魂の浄化

この時点では何もないが、次のミッション「流砂洞を越えて」終了後に石碑を調べるとクエストクリアとなる。報酬は「バットピアス(耳)」だ。

炎の石碑 ユタンガ大森林(L−7)

ヨアトル大森林(G−6)からイフリートの釜に入り、(H−8)の通路に入ったらひたすら左壁沿い。ユタンガ大森林に抜けた先に石碑がある。2体のNMは寝かせにくいので、盾役を2人にして、それぞれ1体ずつ受け持つとよい。集中攻撃して1体ずつ倒そう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Tipha	オポオポ族
Carthi	オポオポ族

クエスト オポオポの怒り

「炎の祈り」入手後、石碑に「ガーネット(貴金属材)」をトレードすればクリア。報酬は「オポオポネックレス(首)」。

風の石碑 テリガン岬(G−5)

石碑を調べる前に、周囲のゴブリン族を倒すことになるが、5分程度で再出現してしまうので、すばやく済ませること。NMはシャドウ族なので、特殊技の「次元殺」に注意しよう。回避を上げておくことと、早めの回復を心がければ、苦戦する相手ではない。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Axesarion the Wanderer	シャドウ族

クエスト 彷徨いし魂の鎮魂

「風の祈り」入手後に、石碑に「レインリリー(錬金術材)」をトレードすれば、その場でクリアとなる。報酬は「フラジラントローブ(腰)」だ。

No.6 流砂洞を越えて

古代石碑をすべて回ると、ミッション名がこれに変わる。ギルガメッシュと話すと、このときしか聞けないセリフを聞けるが、流砂洞に直接向かっても、ストーリーの進行に支障はない。宣託の間でのBF戦終了後は、すぐに帰らずに、出された部屋にある台座を調べること。

Route 宣託の間

西アルテパ砂漠(D−12)から流砂洞に入り、(I−9)と(H−7)の仕掛け扉を開けて北西方向に進む。仕掛け扉は、扉前にある円形のプレートに、ガルカ=3、タルタル=1、その他の種族=2と換算して、合計3以上の重さになるように乗ると、開く仕組みだ。(F−7)の穴を降り、左壁沿いに進むとBFに着く。BF出口からBF入口に戻る際は右壁沿いに進もう。

黒魔道士を速攻で倒せ

パーティ構成は盾役1人、物理攻撃役(サポ戦推奨)2人、寝かせ役1〜2人、回復役1〜2人が基本。アンティカ族は闇属性に耐性があるので、「スリプル」よりも「ララバイ」のほうが効きやすい。黒魔道士→ナイト→狩人の順で倒すが、ナイトは特に寝にくいので、前衛が「挑発」を使ってフォローすること。黒魔道士は「スリプガ」に注意しつつ速攻で倒す。開幕だけ「毒薬」を飲んでおくのもオススメだ。ナイトと狩人はSPアビリティに注意して戦おう。アンティカ族の特殊技としては、範囲に石化+敵対心減少効果の「石の呪縛」がやっかい。石化は短時間で治るので、わざわざ「ストナ」を使う必要はないが、敵対心の減少によって、敵が後衛のほうに向かう場合が多い。後衛は必ず「ブリンク」や「ストンスキン」などで自衛しておこう。前衛は石化が治ったら「挑発」を。また、範囲に静寂効果の「妨害音波」に備え、魔法を詠唱するジョブは「やまびこ薬」を持参しておくこと。「砂塵」は範囲に暗闇の効果だが、これは「ブライナ」か「目薬」で治そう。

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Triarius Ⅴ−Ⅷ	アンティカ族(黒魔道士)	魔力の泉を使用する
Centurio Ⅴ−Ⅲ	アンティカ族(ナイト)	インビンシブルを使用する
Princeps Ⅴ−Ⅺ	アンティカ族(狩人)	イーグルアイを使用する

No.8 デルクフの塔再び (BF戦)

推奨レベル Lv68以上(1パーティ)

アルドと会話後、デルクフの塔に入るとイベントが発生。その後、デルクフの塔最上階にあるBF「天輪の場」で、Kam'lanaut(カムラナート)との戦いとなる。Lv75でも油断できない強敵。薬品は多めに用意しよう。

Route 天輪の場

デルクフの塔の13階が、天輪の場となっている。階段で登っていくのは時間がかかるので、ショートカットを利用しよう(右記参照)。

特殊技を把握しておこう

構成は盾役1人(ナイト推奨)、物理攻撃役2人(1人はサブの盾役として「挑発」が使えるといい)、後衛(白学もしくはサポ白推奨)3人という布陣がオススメだ。忍者でも盾役をこなせるが、敵はガ系魔法を多用してくるので、「空蝉の術」のリキャストが間に合わない状況が発生しやすい。薬品は魔法を詠唱するジョブなら「やまびこ薬」を1人1ダース以上用意し、ジョブに応じてMP回復薬や「ハイポーション」なども多めに用意すること。独自の特殊技が多いので、それぞれの効果を把握しておくことが重要だ。「サイレガ」の静寂と「大風車」のダメージは、全員が即座に薬品で自己回復すれば、回復役の負担が減る。



◀「光輪剣」は必中ではない。だが、喰らっても大丈夫なように、盾役は食事や装備でHPを増やそう。

準備 「デルクフのカギRE」を登録しよう

三国共通ミッション3-3で、自国の大使を助けるときに使用した「デルクフのカギRE」は、デルクフの塔10階(I-7)のElevatorまたはデルクフの塔1階(E-8)のCermet Doorにトレードすると、「デルクフ認証キー(たいじなもの)」に変化し、以降はこれらの場所を自由に通行できるようになる。事前に登録しておくと便利だ。地下(H-8)の「???」を調べると、10階まで一気に移動できる。



◀登録が済んでいるなら、1階の扉から地下に向かい、階段の隣にある「???」を調べよう。一気に10階までショートカットできるのだ。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Kam'lanaut	―	―

Kam'lanautが使う特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
光輪剣	単体	単体	物理攻撃	―
大風車	範囲	複数	物理攻撃、ヘヴィ、敵対心減少、ノックバック	イレース
火神剣	敵自身	―	エンファイア、火属性吸収	―
水神剣	敵自身	―	エンウォータ、水属性吸収	―
雷神剣	敵自身	―	エンサンダー、雷属性吸収	―
土神剣	敵自身	―	エンストーン、土属性吸収	―
風神剣	敵自身	―	エンエアロ、風属性吸収	―
氷神剣	敵自身	―	エンブリザド、氷属性吸収	―

Tips 属性吸収に注意しよう

[属性名]神剣で吸収される属性ダメージは、精霊魔法だけにかぎらない。連携属性のダメージや、一部の武器に付いている属性追加ダメージなども吸収されてしまうのだ。特に連携属性のダメージは、水神剣なら水属性の振動のほかに、湾曲や闇など、水属性を含む連携すべてが吸収されてしまう。[属性名]神剣は、チャットフィルターで「戦闘中のNPCが関係するエフェクト効果」をオンにすると、表示されなくなってしまうので注意。



◀[属性名]神剣を実行、という特殊技のログを確認したら、パーティ会話で報告すると見逃しが少ない。

No.12 ミスラとクリスタル (NM戦)

推奨レベル Lv68以上(1パーティ)

ラバオ(G-7)のMaryoh Comyujahと話したあと、西アルテパ砂漠(D-12)から流砂洞に入り、(K-8)の仕掛け扉から次のマップへ。(G-8)の仕掛け扉の先を降りてすぐのところに「???」があり、調べるとNMが出現する。仕掛け扉は2カ所とも、6番目の「流砂洞を越えて」の道順の項で書いたとおり、扉の前にあるプレートに一定以上の重さのPCが乗ると開く仕組みだ。NMを倒したあとは、ふたたび「???」を調べてだいじなものを入手してから、ラバオに戻って報告しよう。

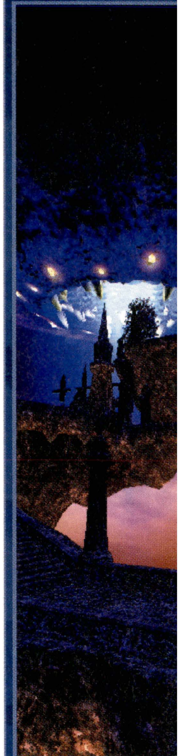
マジックポット族NMと戦闘

敵はマジックポット族が1体だけだが、かなり手ごわい。カムラナートを倒した6人なら撃破できる相手ではあるものの、なめてかかるのは危険だ。最大18人までで挑戦することができるので、戦力に不安があるようならば大人数で挑もう。敵はガIII系精霊魔法を使ってくるが「サイレス」は効かない。なるべく「スタン」やスタン効果を持つ「フラットブレード」などのWSで詠唱を止めるといいだろう。特殊技で特に注意すべきなのは範囲技の「神秘の光」。「空蝉の術」を全部消すうえに、ダメージが痛い。また、通常攻撃にスタンの追加効果があるのだが、スタンをくらうと即座には動けなくなってしまうので、ログをよく確認して、全員で盾役をフォローするようにしよう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族	備考
Ancient Vessel	マジックポット族	―

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



No.14 アーク・ガーディアン(NM戦)

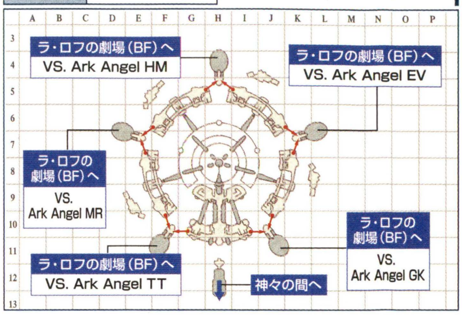
推奨レベル Lv65以上(1パーティ)

ル・オンの庭の外周には、全部で10個の島があるが、このうち5つの楕円形の島に、BF「ラ・ロフの劇場」の入口がある。ここで、クリスタルの戦士――Ark Angelと戦うことになるのだ。Ark Angelは、冒険者の間ではAAという通称で呼ばれている。このミッションは特殊で、6人パーティVS敵1体のBFを全5回勝利するほかに、クエスト「神威」を受けて、18人パーティVS敵5体のBFで勝利するという方法でもストーリーを進められる。戦力がそろうのならば、「神威」で一気にクリアするほうが、報酬もゲットできるのでオススメだ。

Route ラ・ロフの劇場

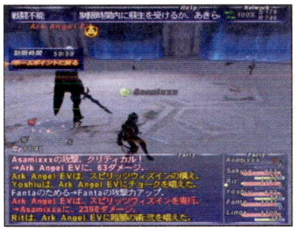
場所によって出現するArk Angelの種族が変わるので注意。ラ・ロフの劇場がある島には、赤いワープを使えば行くことができる。大きな5つの島をつなぐ青いワープのほうは、入る前にPincerstoneという装置を調べて、起動させる必要があるが、赤いワープは円の上に直接乗るだけで大丈夫だ。劇場に一度入ると、劇場前からのワープの方向が反対周りとなる。

MAP ル・オンの庭



各Ark Angelと戦う5つのBF

1体ずつArk Angelと戦う場合は、それぞれLv75、6人、30分制限のBF戦となる。各Ark Angelは、それぞれ2つのジョブの特性を持っている強敵で、SPアビリティも2種類ずつ使用してくる。どの相手も事前に戦術を相談しておかないと、勝利は難しい。各BFをクリアすると、Ark Angelの種族に応じただいじなものを入手。



▲一般的な編成では、比較的戦いやすいのはTTとGK。HMとMRは少々難易度が高く、EVが最難関だ。Lv75でも即戦闘不能になることがあるので油断せずに戦おう。



Ark Angel HM

戦士+忍者タイプ

固有技 絶双十悶刃(前方:物理攻撃+スタン)

「マイティストライク」は何度も使ってくるが、「微塵がくれ」は終盤で一度のみ使用する。敵は攻撃間隔が短く、移動速度も速い。「マイティストライク」を使ってきたら、「グラビデ」をかけて盾役が連れ回し、ほかのメンバーは後ろから攻撃するといいだろう。また、片手剣WSを使ってくるが、使うWSは「サークルブレード」と「スウィフトブレード」のみで、「スピリッツウィズイン」は使用してこない。忍術は「空蝉の術」、「暗闇の術」、「捕縄の術」、「呪縛の術」、「毒盛の術」を使用する。



Ark Angel EV

ナイト+白魔道士タイプ

固有技
ドミニオンスラッシュ(範囲:物理攻撃+静寂)
シールドストライク(前方:物理攻撃+スタン)

「インビンシブル」と「女神の祝福」を、中盤で1回ずつ使う。片手剣WSを使ってくるが、「スピリッツウィズイン」は残りHPが多いほど威力が増大するので、序盤や「女神の祝福」直後はとくに危険だ。「グラビデ」をかけて盾役が連れ回し、ほかのメンバーはターゲットを取らないように注意しながら攻撃していこう。白魔法を使うため、自身のHPを回復したり神聖魔法で攻撃してきたりするが、「ブライン」などの弱体魔法をかけると自身で「ブライナ」を唱えて治す習性があるので、足止めになる。



Ark Angel GK

侍+竜騎士タイプ

固有技 亢竜天鎚落(範囲:物理攻撃+バインド+暗闇)

「コールワイバーン」と「明鏡止水」を複数回使用する。飛竜は寝かせて、本体を集中攻撃しよう。両手刀WSの「七之太刀・雪風」、「八之太刀・月光」、「九之太刀・花車」を使用し、「明鏡止水」と合わせることで連携してくる。「明鏡止水」中は前衛同士でターゲットを回し、連携を発動させないようにするか、「グラビデ」をかけて盾役が連れ回し、WSの射程外へ逃れるようにしよう。その際、「亢竜天鎚落」のバインドはすぐに「イレース」などで対処しておくこと。WSの追加効果の静寂や麻痺にも注意。



Ark Angel TT

暗黒騎士+黒魔道士タイプ

固有技 アモンドライブ(範囲:物理攻撃+石化+麻痺)

敵は基本的にワープで移動し、BFの円の外周部分に出現する。盾役は円の中央、後衛は入口通路付近(階段状になってるところ)、物理攻撃役は円の左上と右下などに離れて位置取りするといい。盾役は攻撃せずに敵対心を高め、物理攻撃役は自分の付近に敵が出現したときにだけ攻撃を。「魔力の泉」は中盤で1度のみ使用するが、「ブラッドウェポン」は何度も使ってくる。「ブラッドウェポン」使用中はワープをしないので、このときのみ物理攻撃役は盾役のもとに集合し、一気に削るといい。



Ark Angel MR

シーフ+獣使いタイプ

固有技 ハボックスパイラル(範囲:物理攻撃+睡眠+ヘヴィ)

睡眠対策に「毒薬」を準備すること。マンドラゴラ族か剣虎族のどちらかをペットに呼び出すが、マンドラゴラ族の場合は魔法を使ってきてやっかいなため、BFから一度退出して入り直すのが得策だ。ペットは倒しても再呼び出しされるため、寝かせておこう。「絶対回避」と「あやつる(PC1人を魅了)」を中盤で1回ずつ使用する。魅了対策にサブの盾役と寝かせ役が必要だが、このとき毒薬を飲んでいると寝かせられないので注意。ほか、片手斧WSの「ランページ」と「カラミティ」を使用してくる。

Tips クエスト「神威」で一気にクリア可能!!

クエスト「神威」に挑戦する場合は、レベル制限なし、制限人数18人、制限時間30分となる。1回の戦闘で済むが、6人VS1体で戦うよりも、はるかに難易度は高い。しかし、クエストもミッションも同時にクリアできるうえに、高性能な報酬(素破の耳など)ももらえるのが魅力だ。

基本的な構成は、盾役4人、赤魔道士3人、白魔道士2人、その他9人。攻撃役はBFに入る前に「オポオポネックレス」+「昏睡薬」でTPを溜めておこう。まず、睡眠対策で全員「毒薬」を使い、「ストンガ」などで敵の分身を消して戦闘開始。TT→MR→ペット→GK→飛竜→EV→HMの順で倒していくが、GK、EV、HMの3体は、それぞれ盾役+赤魔道士のペアで連れ回す。MRは盾役1人がターゲットを取って待機。TTは攻撃役全員で、WSやSPアビリティを使って速攻で倒し、その後はそれぞれの敵の技などに注意しながら、順番に倒そう。



▲最初に敵の分担を決めておくこと。盾役が崩れた場合のフォロー役も決めておこう。戦況報告はこまめに。

クエスト進行方法

ル・アビタウ神殿(H−11)にある、名前のないポイントを調べるとクエスト発生。ロ・メーヴのCursed Puppetが落とす「光るインク」を入手し、満月の晴れた夜0~3時の間に、ロ・メーヴ(H−6)でQu'Hau Springに「光るインク」と「羊皮紙」をトレードすると「五戦士魔法陣ⓇⒺ」が手に入る。ラ・ロフの劇場で、この魔法陣をShimmering CircleにトレードするとBF戦に突入。クエストを受けてない人もBFに入れるが、クリア扱いにはならない。クリア目的なら事前に必ず受けておこう。報酬はクエスト発生場所で取得できる(※)。

※「神威」の報酬を取り直したい場合は、まず報酬アイテムを捨ててクエストを受けなおす。そのあとQu'Hau Springに満月の晴れた夜0時~3時の間に「光の鉱石」をトレードすると「月光の鉱石」を入手できる。この状態であらためてBF戦をクリアすればOK。ただし、報酬の取り直しはコンクェスト集計期間につき1回にかぎられる。

No.16 宿星の座(BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

いよいよジラートの幻影ストーリー最後の戦い。敵はEald'narche(エルドナーシュ)のみだが、戦闘は2部構成。第1段階を倒したあと、すぐに第2段階に突入するが、少しだけ回復する時間がある(約1分程度)。ただし、途中で全滅してしまった場合は、「リレイズ」で蘇生しても感知されやすいので注意しよう。また、BF内からは「エスケプ」などで脱出することはできるが、扉から途中退室することはできないので覚えておこう。パーティ構成は盾役1人、攻撃役2人(サポ忍推奨)、後衛3人(寝かせ魔法必要)がオススメだ。

Route 宿星の座

ル・オンの庭(I−6)からル・アビタウ神殿に入り、(H−9)から次のマップへ(最初に黄色のモノリスが作動している必要があるので注意)。螺旋階段を降りると宿星の座に到着。Celestial GateがBF入口だ。



▲最初、Eald'narcheは青い氷山のようなものの奥にいるが、こちらが近づくと敵のほうから襲ってくる。メンバー全員の準備ができてから近づくようにしよう。

第1段階

Eald'narche(以下ボス)はExoplatesという壁に守られており、これを倒さないかぎりボスにダメージを与えられない。盾役はボスに「挑発」などを使いながら攻撃役とともにExoplatesを攻撃。途中でOrbitalが同時に2体まで呼び出されるので、後衛はこれを引き離し、寝かせてキープ。盾役+攻撃役はなるべく「空蝉の術」で攻撃を避け、回復で後衛の敵対心を高めないこと。第1段階でボスが使う3種の特殊技は、「フェイズシフト」を使うと上位のものに切り替えられ、エータ→シータ→ラムダの順に強力になる。

第2段階

第2段階ではEald'narcheの移動方法が変化し、Ark Angel TTのようにワープで移動するようになる(ターゲットを取っている人の背後に移動することが多い)。また、第1段階に引き続いて「バインガ」や「スリプガII」などを使用してくるため、近接攻撃主体の前衛は攻撃しにくくなる。精霊魔法と遠隔攻撃をメインに攻撃しよう。また、各種古代魔法を詠唱時間半分程度のファストキャストで連発してくるため、「サイレス」をかけると少し戦いやすくなる。敵は1体だけなので、最初から全力を出して、時間をかけずに倒そう。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Eald'narche	−	Exoplatesを倒すまでダメージを与えられない
Exoplates	−	Eald'narcheを守っている壁の名称
Orbital×2	スフィアロイド族	寝かせ可能

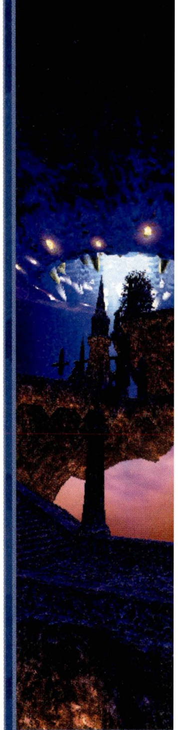
Eald'narcheが使う特殊技(第1段階)

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ウラノスカスケード:エータ	前方	複数	物理攻撃、バインド	イレース
ウラノスカスケード:シータ	前方	複数	ウラノスカスケード:エータの強化版	イレース
ウラノスカスケード:ラムダ	前方	複数	ウラノスカスケード:シータの強化版	イレース
ガイアストリーム:エータ	範囲	複数	物理攻撃、ヘヴィ	イレース
ガイアストリーム:シータ	範囲	複数	ガイアストリーム:エータの強化版	イレース
ガイアストリーム:ラムダ	範囲	複数	ガイアストリーム:シータの強化版	イレース
クロノススリング:エータ	前方	複数	物理攻撃、スタン	−
クロノススリング:シータ	前方	複数	クロノススリング:エータの強化版	−
クロノススリング:ラムダ	前方	複数	クロノススリング:シータの強化版	−
フェイズシフト	範囲	複数	物理攻撃、スタン、バインド(2回目)、ヘヴィ(3回目)	イレース

Eald'narcheが使う特殊技(第2段階)

名称	対象	空蝉	効果	対策
ヴォーテクス	範囲	全消	物理攻撃、バインド、テラー	イレース
オメガジャベリン	単体	単体	物理攻撃、石化	ストナ
ステラバースト	範囲	貫通	物理攻撃、沈黙	サイレナ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



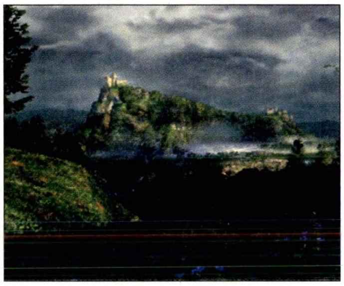
プロマシアの呪縛

Chains of Promathia Story

「プロマシア」とは、女神アルタナと対を成す男神の名前。
世界を蝕み始めた虚ろなる闇と男神の関係は……ヴァナ・ディール創世の真実が語られる。

概要 プロマシアの呪縛ストーリーの流れ

ストーリーを進めると、タブナジア群島地方やアル・タユなど、さまざまなエリアに行けるようになるのが魅力のプロマシアの呪縛ストーリー。多人数BFのリンバスも、第8章まで進めないと突入できない。なお、プロマシアの呪縛ストーリーは、拡張ディスク『プロマシアの呪縛』のインストールおよびコンテンツ登録がされていなければ挑戦できない。あらかじめコンテンツ登録状況を確認しておこう。



◀さきの大戦で滅亡したタブナジア侯国の、現在の姿を見ることができる。



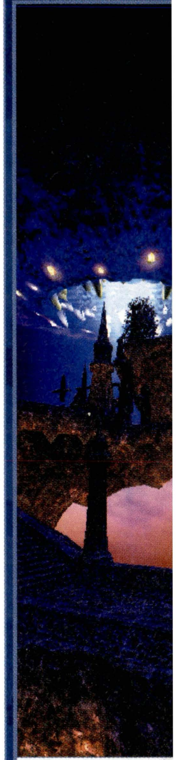
◀プリッシュを始めとする、魅力的なNPCが多数登場し、物語を盛り上げる。

ミッションリスト(★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション)

章名(英語名)	No.	ミッション名(英語)	内容
第1章 誘うは古のほむら (Ancient Flames Beckon)	1–1	命の洗礼(The Rites of Life)	デルクフの塔にエリアチェンジするとイベント発生。その後、ジュノ上層に入るとイベント。ジュノ上層(G–10)でMonberauxと話そう。
	1–2	★楼閣の下に(Below the Arks)	ル・ルデの庭(H–6)のRainhard→(G–6)のPherimocielの順に話す。ホラ、デム、メアのプロミヴォンを攻略。→詳細はP.024。
	1–3	★母なる石(The Mothercrystals)	プロミヴォンをいずれか1カ所クリアすると、ミッション名がこれに変化。残り2カ所のプロミヴォンもクリアする。→詳細はP.024。
第2章 忘らるる聖者の島 (The Isle of Forgotten Saints)	2–1	西への誘い(An Invitation West)	3カ所目のプロミヴォンをクリアすると、自動的にルフェーゼ野に飛ばされ、第2章に突入する。西に向かいタブナジア地下壕に入ろう。
	2–2	忘却の町(The Lost City)	タブナジア地下壕3階(K–10)のDespachiaireに話すとイベント(地下壕入口が2階となる)。次に1階(I–7)にあるSewer Entranceを調べる。
	2–3	★隔たれし信仰(Distant Beliefs)	Sewer Entranceからフォミュナ水道に入り、奥でMinotaurを倒す。ナグモラーダを捜して、地下壕に戻り報告。→詳細はP.026。
	2–4	とこしえに響く歌(An Eternal Melody)	タブナジア地下壕3階(K–7)Walnut Door→3階(J–6)Justinius→ミザレオ海岸(I–11)Dilapidated Gate→地下壕2階(H–8)の順で回る。
	2–5	★誓いの雄叫び(Ancient Vows)	ミザレオ海岸(F–7)のDilapidated Gateの奥からリヴェーヌ岩塊群サイトA01へ。帝龍の飛泉に行くとBF戦。→詳細はP.027。
第3章 うたかたなる夢 (A Transient Dream)	3–1	龍王の導き(The Call of the Wyrmking)	帝龍の飛泉でのBF戦に勝つと、自動的に南グスタベルグに移動。バストゥーク港(F–7)でイベントを見たあと、大工房(H–8)のCidと話す。
	3–2	主のなき都(A Vessel Without a Captain)	ジュノ下層(J–7)にあるDoor: "Neptune's Spire"を調べるとイベント。次にル・ルデの庭(H–7)大公宮入口に行くと自動的にイベント。
	3–3	ふたつの道(The Road Forks)	ここから、「瑠璃色の川」(通称:サンドリア編)と「をとめの記憶」(通称:ウィンダス編)に分岐する。両方を終わらせたらCidと話そう。
	3–3	瑠璃色の川(Emerald Waters)／流転(Vicissitudes)	北サンドリア大聖堂に行き(M–6)のArnaulに話すとイベント。選択肢はどちらでも大丈夫だ。次に(L–6)Chasalvigeと話すとイベント。
	3–3	瑠璃色の川(Emerald Waters)／★累家の末裔(Descendents of Line Lost)	ギルド桟橋(H–10)のGuilloudに話し、モルボル族のNMと戦闘。目的の場所はジャグナー森林(E–6)から入った側だ。→詳細はP.028。
	3–3	瑠璃色の川(Emerald Waters)／ルーヴランスという者(Louverance)	南サンドリア(B–6)のHinareeと話すとイベント。サンドリア編はここで終わりとなる。ウィンダス編と並行で進行することが可能だ。
	3–3	をとめの記憶(Memories of a Maiden)／をかしき祖国(Comedy of Errors)	ウィンダス水の区南(J–9)Ohbiru-Dohbiru→石の区(E–5)Yoran-Oran→水の区北(F–10)Kyume-Romehの順でイベントを見よう。
	3–3	をとめの記憶(Memories of a Maiden)／★をかしき再会(Comedy of Errors)	水の区南(E–7)Honoi-Gomoi→石の区(E–5)Yoran-Oranの順で話したあと、アットワ地溝でNM戦とパラダモの丘登り。→詳細はP. 028。
	3–3	をとめの記憶(Memories of a Maiden)／をかしき旅立ち(Exit Stage Left)	石の区(E–5)Yoran-Oran→ウィンダス港(M–6)Yujuju→水の区北(G–8)Tosuka-Porika→石の区(E–5)Yoran-Oranの順で話す。
	3–4	戦慄き(Tending Aged Wounds)	ジュノ下層にエリアチェンジするとイベント。その後、(J–7)のDoor: "Neptune's Spire"を調べるとイベントとなる。
	3–5	★神を名乗りて(Darkness Named)	ジュノ上層(G–10)Monberaux→下層(I–7)Ghebi Damomoheの順で話す。「ソ・ジヤ識別札」を入手後、異界の口でのBF戦。→詳細はP.028。

章名(英語名)	No.	ミッション名(英語)		内容
第4章 迷い子の揺りかご (The Credles of Children Lost)	4−1	よりしろ(Sheltering Doubt)		タブナジア地下壕3階(K−10)Despachiaire→(J−6)Justiniusの順で話したあと、ミザレオ海岸(I−11)Dilapidated Gateを調べるとイベント。第4章に入ると、タブナジア地下壕の競売と宅配が利用可能。
	4−2	★猛き者たちよ(The Savage)		ミザレオ海岸(F−7)のDilapidated Gateの奥からリヴェーヌ岩塊群サイトB01へ。帝龍の飛泉に行くとBF戦。→詳細はP.029。
	4−3	★礼拝の意味(The Secrets of Worship)		タブナジア地下壕3階(K−7)Walnut Doorでイベント。ミザレオ海岸(H−4)Iron Gateから礼拝堂へ入り、NM戦。→詳細はP.030。
	4−4	そしりを受けつつも(Slanderous Utterings)		タブナジア地下壕3階(K−10)Despachiaireの部屋→海獅子の巣窟(H−6)Iron Gateでイベントを見たあと、地下壕(K−10)Despachiaire→北サンドリア(L−6)Chasalvige→サンドリア港(H−6)Anokiと話す。
第5章 帰路を踏みしめ (The Return Home)	5−1	★鍔音やむことなく(The Enduring Tumult of War)		バストゥーク港に入ると第5章スタート。大工房(H−8)Cidと話す。ボスディン氷河(F−7)からソ・ジャヤに入るとイベント。(H−8)のStone Doorを調べ出現したNMを倒す。→詳細はP.031。
	5−2	★願わくば闇よ(Desires of Emptiness)		プロミヴォン−ヴァズを攻略し、ヴァズの塔でBF戦。ボスディン氷河(I−7)の塔にいるタルタル3人組と話す。→詳細はP.031。
	5−3	みっつの道(Three Forks)		大工房(H−8)Cidと話す(選択肢はどれでもOK)。「汝の罪は」(ルーヴランス編)、「楽園を求めるは」(テンゼン編)、「群れ立つ使者は」(ウルミア編)に分岐。3つのストーリーは並行して進行可能だ。
		汝の罪は(Past Sins)	南方の伝説(Southern Legend)	タブナジア地下壕3階(K−10)Despachiaire→ウィンダス森の区(K−7)Perih Vashaiの順で話し、イベントを見る。
			名捨て人ふたり(Partners Without Fame)	ビビキー湾プルゴノルゴ島(H−11)にある??? Warmachineを調べるとイベント。プルゴノルゴ島行きは、ヴァナ時間5:30と17:30に出港する。
			★なにゆえにその子は(A Century of Hardship)	ウィンダス石の区(E−5)Yoran-Oranと話したあと、ムバルポロス旧市街に入るとイベント。2716号採石場でBF戦。→詳細はP.032。
			永いお別れ(Departures)	大工房(H−8)Cidと話したあと、2716号採石場のShaft Entranceに「黄金のカギ」をトレードでイベント。大工房に戻りCidに報告すると終了。
		楽園を求めるは(The Pursuit of Paradise)	★螺旋(Spiral)	ラテーヌ高原(G−6)にある「???」を調べる。ボスディン氷河(J−8)からレベル50制限のソ・ジャヤに入り、攻略する。→詳細はP.032。
			烙印ありて(Branded)	ジュノ上層(G−10)Monberaux→ル・ルデの庭(G−6)Pherimocielの順で話したあと、バタリア丘陵(K−9)の「???」を2回調べよう。
			★礼賛者(Pride and Honor)	デルクフの塔下層(H−5)のCermet Doorを調べ、出現するNMを倒し、再度Cermet Doorを調べてイベントを見る。→詳細はP.032。
			羅針の示すもの(And the Compass Guides)	ボスディン氷河(H−10)からレベル60制限のソ・ジャヤに入るとイベント。再奥にあるAvatar Gateを調べよう。→詳細はP.032。
		群れ立つ使者は(Where Messengers Gather)	結び目(Enlanglement)	南サンドリア(B−6)Hinareeと話したあと、サンドリア港に入るとイベント。次に、北サンドリア(L−6)Chasalvigeに話してイベント。
			★向かい風(Head Wind)	ウィンダス水の区南(J−8)Kerutoto→石の区(E−5)Yoran-Oranの順で話す。アットワ地溝から千骸谷に行きBF戦。→詳細はP.033。
			★迎え火(Flames for the Dead)	ウルガラン山脈(J−9)から熊爪嶽に行きBF戦。クリア後は大工房(H−8)Cidに報告しよう。→詳細はP.033。
第6章 時過ぎて鳴り響く (Echoes of Time)	6−1	歌うは誰がため(For Whom the Verse is Sung)		ル・ルデの庭(G−6)Pherimocielと話したあと、ジュノ上層(F−7)のDoor:“Marble Bridge”を調べ、ル・ルデの庭に入るとイベント。
	6−2	★みぬる場所(A Place to Return)		ル・ルデの庭(H−7)大公宮に入るとイベント。ミザレオ海岸(I−11)のDilapidated Gateを調べるとNM戦。→詳細はP.034。
	6−3	望むはあらゆる答え(More Questions than Answers)		ル・ルデの庭(G−6)Pherimocielに話したあと、(H−6)のDoor:Audience Chamberを調べる。次に、セルビナ(H−9)Mathildeと話す。
	6−4	★畏れよ、我を(One to be Feared)		大工房(H−8)Cidと会話後、海獅子の巣窟に入るとイベント。(H−6)のIron Gateを調べ、3連続のBF戦に挑戦する。→詳細はP.034。
第7章 眩き石の御許にて (In the Light of the Crystal)	7−1	鎖と絆(Chains and Bonds)		BF戦に勝利すると自動的にルフェーゼ野に飛ばされ、第7章開始。タブナジア地下壕に入るとイベント。3階(K−7)のWalnut Door→海獅子の巣窟→タブナジア地下壕1階(I−7)Sewer Entranceの順にまわる。
	7−2	闇に炎(Flames in the Darkness)		ミザレオ海岸(F−7)Dilapidated Gateを調べたあと、海獅子の巣窟(H−6)Sueleenと話す。ル・ルデの庭(H−7)大公宮に行きイベントを見たら、ジュノ上層(F−7)にあるDoor:“Marble Bridge”を調べる。
	7−3	眦決して(Fire in the Eyes of Men)		2716号採石場のShaft Entranceを調べるとイベント。「スノーリリー」を使ったワープは使えないので注意。その後、大工房(H−8)Cidに報告。
	7−4	★決別の前(Calm Before the Storm)		ヴァナ時間0時を過ぎたあと、大工房(H−8)Cidと話す。ギルド桟橋、ビビキー湾、ミザレオ海岸でそれぞれNM戦。Cidに報告したあと、海獅子の巣窟(H−6)Sueleenと話す。→詳細はP.035。
	7−5	★武士道とは(The Warrior's Path)		海獅子の巣窟(H−6)のIron Gateを調べると、イベントを見たあと、テンゼンとのBF戦となる。→詳細はP.035。
第8章 深淵の流す血 (Emptiness Bleeds)	8−1	★古代の園(Garden of Antiquity)		アル・タユ(H−11)のCrystalline Fieldを調べるとイベント。(D−10)、(H−13)、(L−10)のRubious Crystalを調べてNM戦。撃破後に(H−11)で再度調べ、フ・ゾイの王宮へ。→詳細はP.035。
	8−2	★選ばれし死(A Fate Decided)		フ・ゾイの王宮1階(H−8)のParticle Gateを調べるとイベント。王宮内を攻略し、NM戦に勝利すればクリア。→詳細はP.036。
	8−3	★天使たちの抗い(When Angels Fall)		ル・メトの園で、自分の種族と対応する塔に登ったあと、「暁の印」と「黄昏の印」を入手してからBF戦に挑戦。→詳細はP.037。
	8−4	★暁(Dawn)		ル・メトの園の中央にある装置から天象の鎖(BF)へ。2部構成のBF戦に挑戦する。終了後は各地で報告。→詳細はP.038。
	8−5	すべての終わりが閉ざされん(The Last Verse)		クエスト「世界に在りて君は何を想うのか?」(P.039参照)をクリアすると、ジラートの幻影、プロマシアの呪縛ともにミッション名が変化し完結する。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



バトル攻略 プロマシアの呪縛ストーリーの戦闘

プロマシアの呪縛ストーリーは、ほとんどの戦闘にレベル制限が設けられている。レベル制限以上のジョブでも挑戦できるが、高レベルジョブでの力押しで突破することはできないのだ。難易度はかなり高いものの、BF内での戦闘不能による経験値ロストはないので、失敗を恐れずに挑戦してほしい。完全クリアまでの道は厳しいが、やり遂げたときの達成感は大きなものとなるだろう。



◀レベル制限エリアは、レベル差のある人と経験値稼ぎできる場所でもある。



◀ボスを弱体するアイテムを入手できるクエストがあるので活用しよう。

No.1−2−3 楼閣の下に〜母なる石（BF戦）

推奨レベル Lv30（1パーティ）

ラテーヌ高原（I−8）、コンシュタット高地（I−7）、タロンギ大峡谷（I−6）にあるShattered Telepoint（壊れたテレポイント）を調べると、転移の間に入る。入って左側の装置、Large Apparatusを調べるとイベントが発生。中央の扉から、プロミヴォンに入ろう。

Tips 記憶の封印

どこかのプロミヴォンに入ってから、そこのボスを倒す前にほかのプロミヴォンに挑戦することになった場合、入っていたプロミヴォン入口のLarge Apparatusを調べて、記憶を封印する必要がある。



プロミヴォン攻略の流れ

1 Memory Receptacleを探す



各エリアに出現する光る球体を探して倒す。「広域スキャン」でも表示されるので、狩人がいると便利だ。

2 Memory Receptacleを倒す



光る球体を倒す。この敵はほかのパーティが戦闘していても、救援状態のように誰でも攻撃できる。

3 渦が出現したらワープ



球体を倒して底なしの渦が出現したら、入って次のエリアへ。渦は必ず出現するわけではない。

4 ワープを繰り返し4層へ



1〜3の流れを繰り返して最深層まで進む。階層が進むごとに敵が強くなるので、慎重に進もう。

5 塔に入りBF戦準備



最深層から塔に入るといったんレベル制限が解除される。HPとMPを回復し、戦闘の手順を確認しよう。

6 BF戦に勝利するとクリア



扉を調べるとBF戦に突入。ふたたびレベル制限がかかるため、食事以外の強化（※）は持ちこせない。

準備 敵を弱体させる3種のアニマ

プロミヴォンで出現するモンスターは、ザコもボスもすべてエンプティ類に属する。ル・ルデの庭（H−5）にいるHarithから受けられるクエスト「虚ろなる記憶」をクリアすると、これらエンプティ類を一定時間弱体できるアイテムの、3種類の「アニマ」がもらえるのだ。ボス戦用に用意しておけば、ぐっと戦闘がラクになる。

クエストのクリア方法は、プロミヴォンに出現するザコ敵を倒して、対応する必要アイテムを入手し、2000ギルとともに依頼人へ渡すだけ。必要アイテムは1層の敵でも落とすので、少人数で集めることが可能だ。クエストは何度でもクリアできるが、各アニマはRareつきのアイテムなので、1つずつしか持てない点に注意。

各アニマの効果と入手に必要なアイテム

アニマの名前	必要アイテム	効果
驚のアニマⓇ	恐ろしき記憶の一塊	敵の通常攻撃がひるむようになる
迷のアニマⓇ	悩ましき記憶の一塊	敵が特殊技を使わなくなる
脅のアニマⓇ	疾しき記憶の一塊	敵が逃げ回る

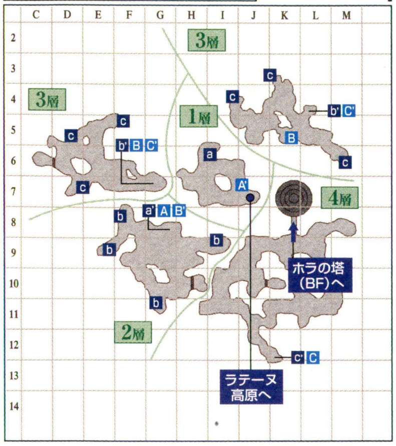


▲依頼人は大公私邸内にいる。入手した各記憶の一塊と2000ギルを渡せば、すぐにアニマにしてくれる。また、各アニマは競売の錬金術材カテゴリでも扱われている。

※エンチャントアイテムの効果は持ちこせる。

プロミヴォン－ホラ

MAP　プロミヴォン－ホラ



「毒薬」を忘れずに

ホラのボスであるシンカー族は、「シャドウスプレッド」という範囲睡眠効果のやっかいな技を使うため、対策に必ず「毒薬」を持参すること。同時に呪いと暗闇の効果もあるので「聖水」と「目薬」もあると便利だ。また、道中に出現するウィーパー族が範囲静寂の特殊技を使うので、魔法を使うジョブは「やまびこ薬」を1ダースは携帯しよう。3カ所のプロミヴォンで共通だが、初クリア時は自動でテレポイントの外に出され、一度クリア後はBF入口に戻るか外に出るかを選択可能になる。

出現するモンスター(BF)

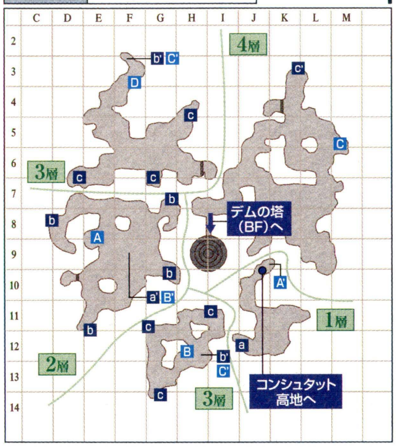
名前	種族	備考
Wreaker	シンカー族	－

Wreakerが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
陰鬱な気	範囲	貫通	悪疫	－
エンプティカッター	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
虚無の風	敵自身	－	悪い魔法効果を除去	－
三手吸引	単体	貫通	食事を含む魔法効果を3つ吸収	－
三手同化	単体	単体	HP吸収	－
シャドウスプレッド	範囲	貫通	呪い、暗闇、睡眠	聖水、ブライナ、ケアル
ネガティブワール	範囲	全消去	魔法攻撃、スロウ	

プロミヴォン－デム

MAP　プロミヴォン－デム



呼び出される子供に注意

デムのボスであるゴージャー族は、強力な範囲攻撃が少なく戦いやすい。そのため、3カ所のプロミヴォンのなかでは一番難易度が低く、入門用に適している。ボスだけが持つ特殊技は「フィション」という技で、子供のゴージャー族(Offspring)を生み出す。子供は寝にくいので、召喚獣やペットなどに相手をさせるとラクだ。ボスを倒せばクリアとなるため、子供は放置でボスに集中攻撃が一般的だが、子供は最大4体まで呼び出されるため、戦況によっては倒してしまったほうが安全だ。

出現するモンスター(BF)

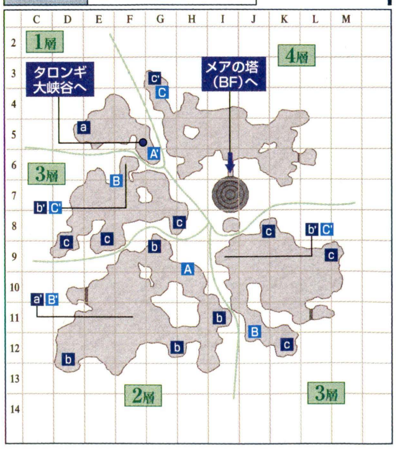
名前	種族	備考
Progenerator	ゴージャー族	Offspringを呼び出す
Offspring×4～	ゴージャー族	一度に最大4体、何度でも呼び出される

ProgeneratorとOffspringが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
陰鬱なガス	範囲	貫通	麻痺	パラナ
虚ろなる障壁	敵自身	－	防御力アップ	ディスペル
存在同化	単体	単体	HP吸収	－
バニティドライブ	単体	単体	物理攻撃	
四連突	単体	単体	物理攻撃4回	－
フィション	敵自身	－	Offspringを呼び出す	－

プロミヴォン－メア

MAP　プロミヴォン－メア



アニマがないと厳しい

3カ所のなかで一番の難関となる。事前準備として「虚ろなる霧」の毒対策に「毒消し」を用意すること。また、「回転木馬」や「インペールメント」のダメージに備え、「ハイポーション」も用意しておこう。特に盾役は自己回復して敵対心を高めることが重要だ。後半は「回転木馬」を連発されやすいため、敵の残りHPが3割程度まで減ったら、各種アニマを使って敵の動きを封じ、SPアビリティも惜しまず一気に倒してしまいたい。後衛は「回転木馬」を喰らわないように距離を取ること。

出現するモンスター(BF)

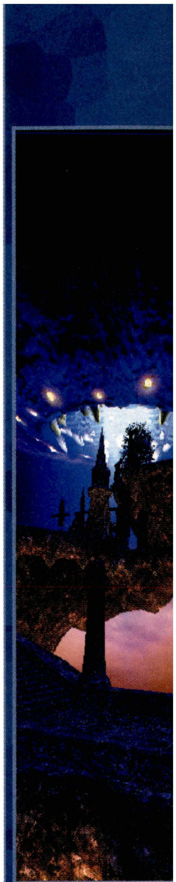
名前	種族	備考
Delver	クレイヴァー族	－

Delverが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
虚ろなる霧	範囲	全消去	水属性攻撃、猛毒	ポイゾナ
エンプティスラッシュ	前方	スキル	物理攻撃	－
ブレインスパイク	単体	単体	物理攻撃、麻痺、静寂	パラナ、サイレナ
マテリアルフェンド	敵自身	－	回避率アップ	ディスペル
マルク	範囲	貫通	スロウ、ヘヴィ	－
インペールメント	単体	貫通	HP大幅減少、敵対心減少	離れる
回転木馬	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う

マップの記号：a 1つ奥の層へと移動。Memory Recepacleを倒すと出現することがある　A 1つ手前の層へと移動する

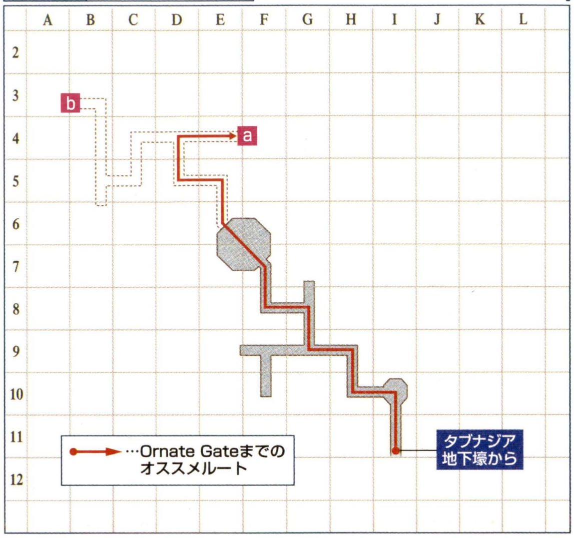
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



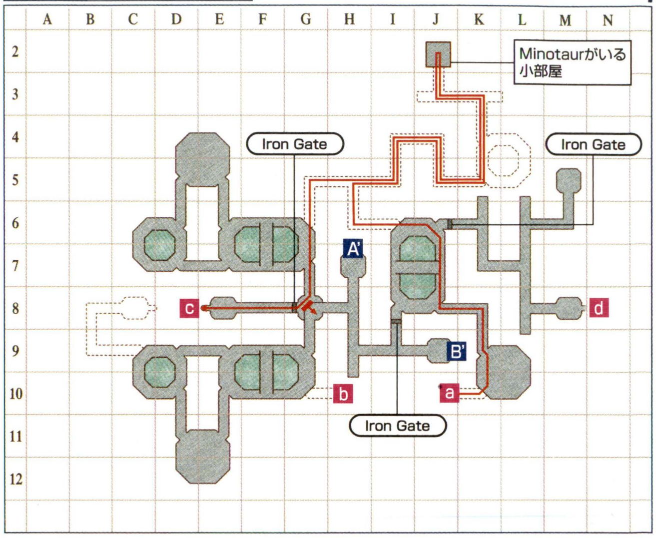
No.2−3 隔たれし信仰（NM戦）

推奨レベル Lv40（1〜2パーティ）

MAP① フォミュナ水道1

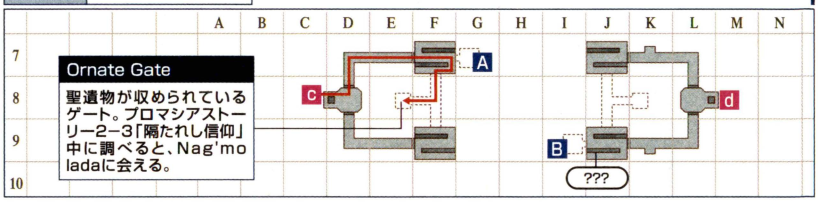


MAP② フォミュナ水道2



2パーティ程度で挑むのがオススメで、1パーティに1人は「イレース」を使える白や学がほしい。タブナジア地下壕1階（I−7）にあるSewer Entranceからフォミュナ水道に入り、MAP2（J−2）でMinotaurを倒したあと、MAP2（E−8）でWooden Ladderを調べるとイベントが発生。そのままハシゴを登り、MAP3（E−8）のOrnate Gateを調べてから地下壕に戻り、Justiniusと会話すればクリアだ。道中にいるシャドウ族（フォモル）は、最初はノンアクティブだが、同族を倒した数によってアクティブになる。アクティブになった場合、タブナジア群島エリアにいる巨人族とオーク族を倒し続けると、解消されていく。MAP3の通路の扉は、壁にある10個のランプのうち現在の曜日の属性と、その属性の弱点属性の場所を同時に調べると、右図の「扉3」が開く。

MAP③ フォミュナ水道3



ミノタウルス戦

MinotaurとはMAP2の（J−2）で戦うことになるが、（J−3）に入ったあたりで、いきなりメンバー全員が、敵のもとに引き寄せられる。戦闘準備は（J−5）付近で済ませておき、あわてないようにしよう。戦闘中はタウルス族の特殊技である「モータルレイ」に注意。「死の宣告」効果の特殊技で、受けると10秒後に戦闘不能になる。「カーズナ」や「聖水」で治せるが失敗する場合もあるので、治るまで連打しよう。構えを見たら背を向ければ回避できる。「モウ」の毒はスリップが大きいので、すぐに「毒消し」などで消すように。

準備 青銅のカギ

MAP②に3カ所あるIron Gateは、水道内のフォモルが落とす「青銅のカギⓇⒺ」があれば開けられる。カギは一度使うとなくなり、落とす確率はあまり高くはない。また、パーティにシーフがいる場合は、シーフ専用のカギ（「シーフツール」、「リビングキー」、「スケルトンキー」）で開けることもできる。ただし、こちらは開錠に失敗することもあるので、数本持っていくこと。

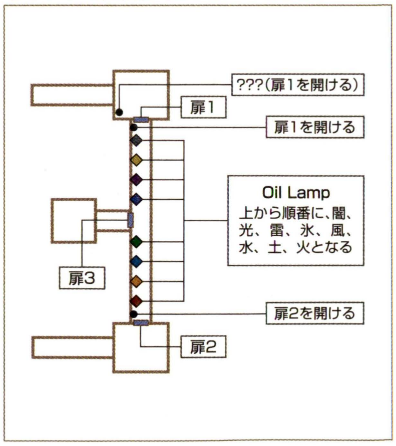


◀ミノタウルスの姿が見えたあたりで、一気にパーティ全員が引き寄せられる。

出現するモンスター（NM）

名前	種族
Minotaur	タウルス族

ランプの配置図（MAP③F−8の拡大図）



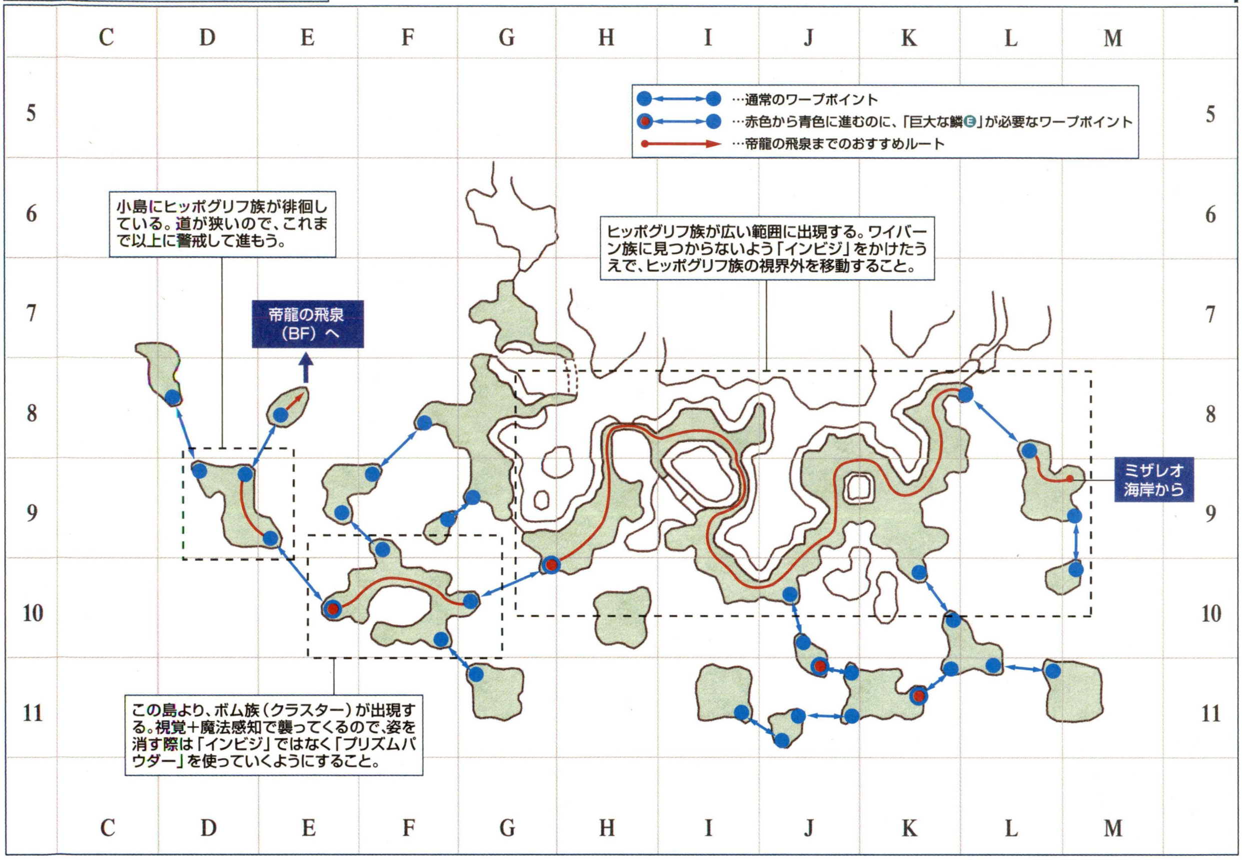
曜日と対応する弱点属性

曜日	火	土	水	風	氷	雷	光	闇
弱点属性	水	風	雷	氷	火	土	闇	光

No.2−5 誓いの雄叫び（BF戦）

推奨レベル Lv40（1パーティ）

MAP リヴェーヌ岩塊群サイトA01



ミザレオ海岸（D−6）のSpatial Displacementからリヴェーヌ岩塊群サイトA01に入り、ひたすら西へ。このエリアはたくさんの小島で形成されているが、あちこちにある空間の歪みを調べることで、ほかの島に移動できる仕組み。ほとんどの歪みは調べるだけでワープできるが、一部、モンスターが落とすアイテムを使って歪みを大きくしなければ、通行できない場所がある（下記参照）。なお、帝龍の飛泉でのBF戦は、勝利すると自動的に南グスタベルグに飛ばされる。クリア済みの人は、BF入口に戻るかミザレオ海岸に戻るかを選択できる。

準備 巨大な鱗Ⓔ×2枚

空間の歪みを大きくするために必要なアイテム。リヴェーヌ岩塊群サイトA01とサイトB01に生息するワイバーン族が落とすのだが、サイトA01を通って帝龍の飛泉に行く際には、最低2枚必要になる。Exつきで他人に渡すことはできない。サイトA01で入手する場合は（K−9）付近のワイバーンが、比較的戦いやすい。

マメット3体との戦い

BF戦は、盾役（ナ忍戦）1人、連れ回し担当2人（赤獣ナ忍が適任）+回復役1人+攻撃役2人の編成がオススメ。「スリプル」が効かないため、2体を連れ回し、盾役+攻撃役で1体ずつ撃破という流れだ。「バインド」や「スタン」は有効、「グラビデ」は無効。マメットは戦闘中に自身の武器タイプを変えてくる。それぞれ特殊技や攻撃間隔などが違うので注意。

準備 イエローリキッド

薬品の「イエローリキッド」をマメット族に使うと、一定時間、武器タイプを現在の状態に固定できる。オススメは攻撃間隔の長い両手槍モードと、両手棍モード（「サイレス」必須）。「イエローリキッド」はマメット族を倒すと落とすので、戦闘中に入手できるが、事前に競売などでいくつか購入しておくといい。

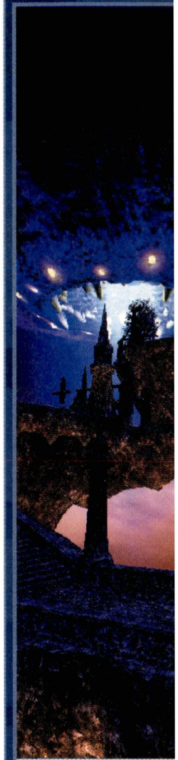
出現するモンスター（BF）

名前	種族	備考
Mammet-19 Epsilon×3	マメット族	寝かせは不可

Mammet-19 Epsilonが使う特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
トレモロスレッド	範囲	スキル	物理攻撃、スタン	−
変象の転輪	敵自身	−	物理ダメージを吸収	解除不可
シジョンスラスト	前方	スキル	物理攻撃	−
ソニックブレード	範囲	全消去	物理攻撃	−
グラビティホイール	範囲	スキル	物理攻撃、ヘヴィ	イレース
パーカッシブフォイン	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
マイクロクウェーク	単体	スキル	物理攻撃、バインド	イレース
ベロシアスブレード	単体	単体	物理攻撃5回	−
サイコマンシィ	範囲	貫通	MP吸収	−
マインドウォール	敵自身	−	魔法ダメージを吸収	解除不可

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



No.3−3 ふたつの道 (NM戦)

推奨レベル Lv45(1パーティ)〜Lv75(2人)

瑠璃色の川ー累家の末裔

ギルド桟橋(H−10)にいるGuilloudに話すと、モルボル族のNM、Overgrown Ivyが出現。Lv75で挑戦する場合、強さはさほどではないが、攻撃間隔が非常に短いため、魔法の詠唱が止められやすい。また、特殊技の「臭い息」で複数の状態異常を受けるので、2人以上で挑むのがオススメだ。Lv50未満の場合は、6人以上のパーティで挑戦しよう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Overgrown Ivy	モルボル族

をとめの記憶ーをかしき再会

アットワ地溝(K−8)にあるLoose Sandを調べると、Lioumereというアントリオン族のNMが出現。この敵はHPが減るとLoose Sandに向かって逃げ、HPを全回復する習性がある。逃げ始めたら攻撃を1発当てるだけで止められるが、「挑発」は無意味だ。なるべくLoose Sandから引き離して、逃げ始めたら「スリプル」などで足止めし、攻撃を当てよう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Lioumere	アントリオン族

Tips パラダモの丘の登り方

Liomereを倒したあとにLoose Sandを調べると、「再生の玉」(だいじなもの)を入手する。この玉の輝きが失われる前にパラダモの丘の頂上まで登る必要がある。制限時間は約35分。もし時間切れになってしまった場合は、再度Loose Sandを調べれば、戦闘なしで再入手できる。パラダモの丘の登山マップはP.089に掲載してあるので、参考にしてほしい。輝きが失われていない状態で、丘の頂上にあるCradle of Rebirthを調べれば、「再生の羽」(だいじなもの)を入手できる。

No.3−5 神を名乗りて (BF戦)

推奨レベル Lv40(1パーティ)

「ソ・ジャ識別札」(だいじなもの)を入手する必要があるが、こちらはレベル制限のないエリアでできるので、高レベルジョブで行うとラク(右記参照)。「ソ・ジャ識別札」を入手後は、ボスディン氷河(H−8)からLv40制限のソ・ジャに入り、最奥にあるBF「異界の口」にて、Diabolos(ディアボロス)とのBF戦に挑戦。ちなみに、このミッションをクリアしたあとは、召喚獣ディアボロスと契約するためのクエスト「笑み曲ぐ夢魔と」を受けられるようになる。



◀ディアボロスは特殊技「ナイトメア」が脅威。スタン系の魔法やWSで発動を阻止したい。

Route ソ・ジャ

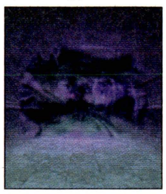
(H−8)の円形の部屋の北側にある赤の霧へ。次に左手壁沿いで紫の霧→右手壁沿いで赤の霧→左手壁沿いで紫の霧と進む。エレベーターで降りて、つきあたりを西に進むとBF。霧に入ると「スニーク」と「インビジ」は切れる。

赤の霧



▲道中で2カ所。座標は両方とも(H−7)。

紫の霧



▲道中で2カ所。座標は両方とも(I−7)。

準備 3種のチップを集めよう

識別札入手のために必要なチップは、ソ・ジャの通常モンスターが落とす。「シアンチップ」は氷河(G−9)の塔、「カーマインチップ」と「グレーチップ」は氷河(F−7)の塔で集めるのがオススメだ。

チップを落とす敵

チップ名	落とすモンスター
シアンチップⒺ	Treasure Chest、Archaic Chest
カーマインチップⒺ	Snow Lizard、Frost Lizard
グレーチップⒺ	Diremite Assaulter、Diremite Dominator、Diremite Stalker

ディアボロス戦

構成は前衛と後衛のバランスがよければOK。「スリプガ」対策として「毒薬」を飲むといいが、カレー系などレジストスリープ効果のある食品もオススメだ。ただし、睡眠+バイオの効果の「ナイトメア」は「毒薬」を飲んでいても睡眠を防げず、「ケアル」か自然治癒のみで回復可能となるので注意。なるべく「スタン」や「フラットブレード」などスタン効果のWSを使って、発動を阻止しよう。また、途中で一度、床の一部が落ちる(パターンは右記参照)。下に落ちるとダイアマイト族がいて餌食になってしまうのだ。床が落ちたあとは、「カミサドー」のノックバックによって下に落とされないように注意しながら戦うこと。

Tips 床が落ちるパターン

床が落ちるパターンは3種類ある。どのパターンでも落ちない床の上で戦おう。

□:落ちない床
■:落ちる床
★:どのパターンでも落ちない床

パターン❶



入口

パターン❷



入口

パターン❸



入口

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Diabolos	神獣	これを倒せばクリアとなる
Diremite×6	ダイアマイト族	床を落ちた先にいる。倒す必要はない

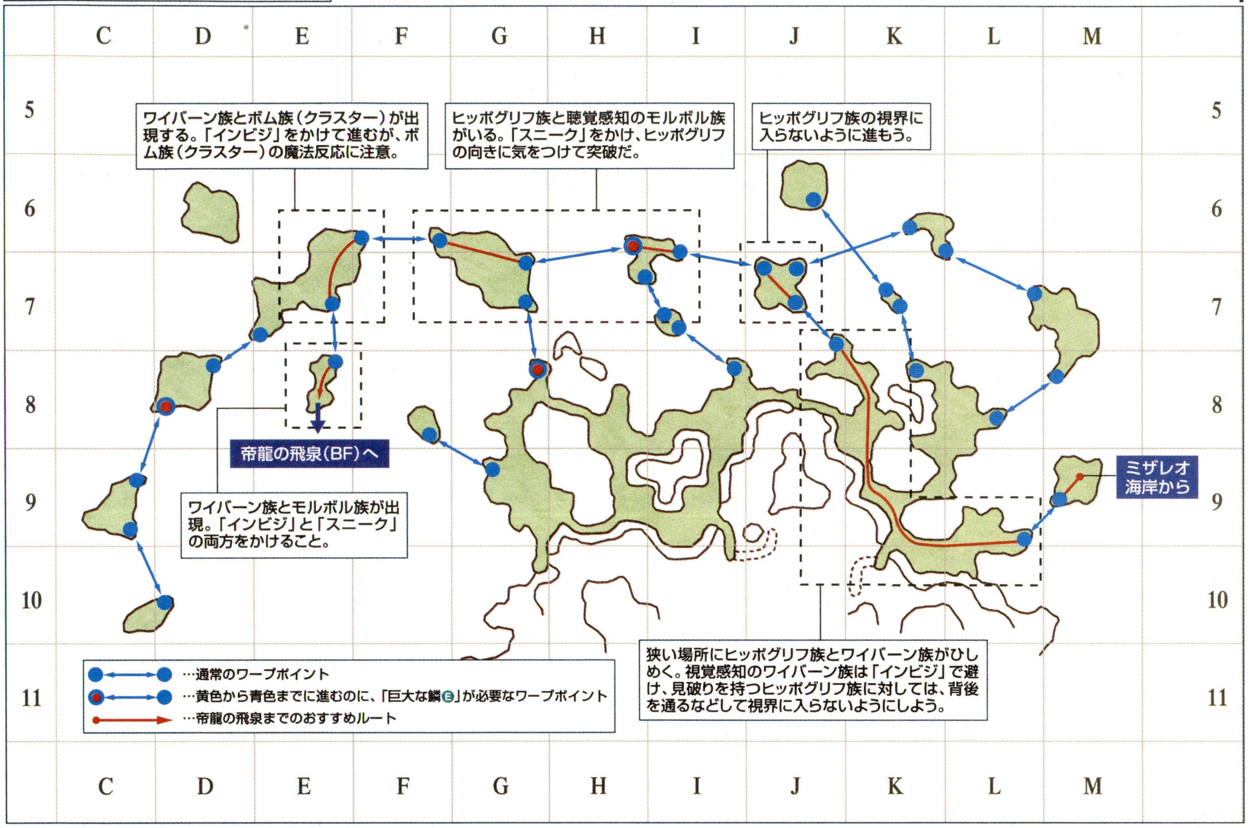
Diabolosが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
アルティメットテラー	範囲	複数	能力値吸収	イレース、ディスペル
カミサドー	単体	複数	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ナイトメア	範囲	全消去	睡眠、バイオ	ケアル
ノクトシールド	敵自身	−	ファランクス	ディスペル

No.4−2 猛き者たちよ(BF戦)

推奨レベル Lv40(1パーティ)

MAP リヴェーヌ岩塊群サイトB01



ミザレオ海岸(D−6)のSpatial DisplacementからリヴェーヌA岩塊群サイトB01へ。入口はサイトA01と共通で、最初にどちらへ入るか選択する仕組みだ。サイトA01と同様、空間の歪みによるワープを使って移動し、帝龍の飛泉を目指そう。

準備 巨大な鱗Ⓔ×1枚

サイトB01では、帝龍の飛泉までの道中で必要となる「巨大な鱗Ⓔ」は1枚だけ。サイトB01で入手する際は、(K−10)付近にいるワイバーン族を倒すのがオススメだ。

準備 雲消霧散石

タブナジア地下壕2階(G−9)にいるFerchinneから受けられるクエスト「その翼、空高く」をクリアすると「雲消霧散石」を入手できる。これは、Ouryuが飛行モードのときに使うと、強制的に地上に降ろすことができるアイテムだ。ヒッポグリフ族が落とす、「ヒポグリフの尾羽根」2枚を渡すとクリアできる。

應竜戦

Ouryuは「スリプル」が効く地上モードと、寝かせられない飛行モードを繰り返す。また飛行中は近接攻撃が届かなくなる。ナ吟白黒黒黒などの偏った構成がオススメで、空中時にエアロ系の魔法で攻撃し、地上では寝かせてヒーリングという流れで攻略。盾役以外の前衛が参加する場合は、空中時は遠隔、地上では敵の足元を横側から攻撃しよう。敵のHPを7割ほど削ればクリアとなる。



◀「雲消霧散石」を使うと、「タッチダウン」の範囲ダメージを伴って降りてくる。

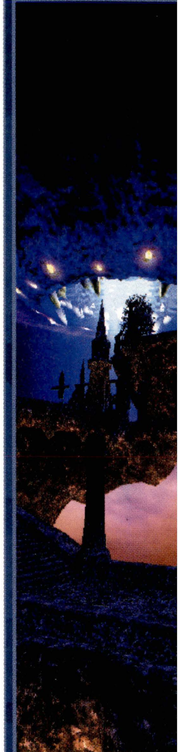
出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Ouryu	ウィルム族	HPを残り3割程度まで減らすとクリアとなる

Ouryuが使う特殊技

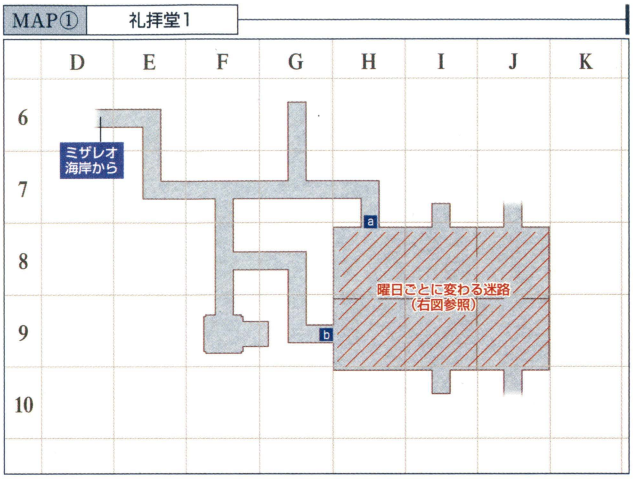
名称	範囲	空蝉	効果	対策
インビンシブル	敵自身	−	30秒間、物理攻撃を無効化する	−
アブソルートテラー	単体	貫通	テラー	−
オーカーブラスト	範囲	貫通	土属性攻撃	バストン
ジオティックブレス	前方	貫通	土属性攻撃	バストン
タイフーンウィング	範囲	全消去	物理攻撃、暗闇	ブライナ
バイウィング	範囲	全消去	土属性攻撃、スロウ	イレース
ホリッドロア	単体	貫通	食事を含む魔法効果を複数除去	−
タッチダウン	範囲	全消去	物理攻撃	−

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

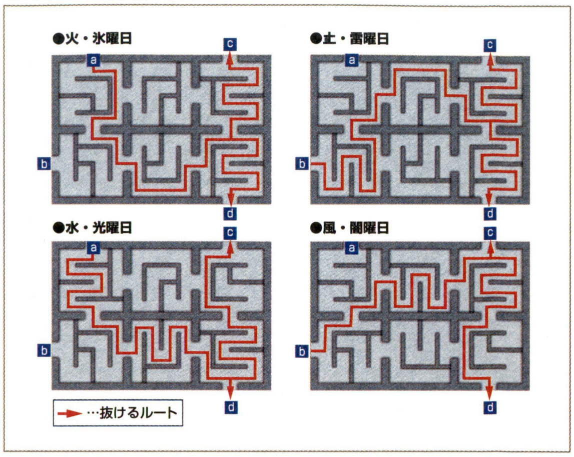


No.4−3 礼拝の意味（NM戦）

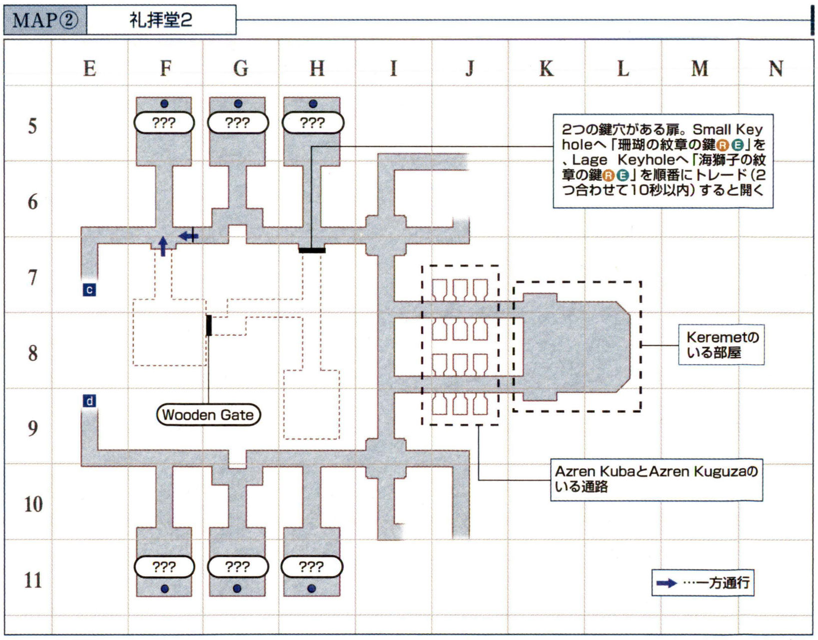
推奨レベル Lv50（1〜2パーティ）



曜日ごとに変わる迷路

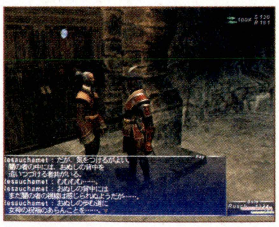


礼拝堂には、ミザレオ海岸（H−4）にあるIron Gateから入れる。MAP①の東側部分は、曜日によって通路の構造が変化する。火、水、氷、光の曜日は北側（H−8）から、土、風、雷、闇の曜日は南側（H−9）から、迷路部分に入ればいい。迷路の中はスケルトン族などが密集しているが「スニーク」だけで抜けられる。ただし、天候によってはエレメンタル族が出現するので「サイレントオイル」を携帯しておこう。



POINT ミッションの手順

❶礼拝堂内のフォモルを倒し「珊瑚の紋章のカギⓇⒺ」を2つ入手する。
❷MAP②（L−8）にいるKermetを倒し「海獅子の紋章のカギⓇⒺ」を入手する。このカギは、「珊瑚の紋章のカギⓇⒺ」と別の人が持つこと。
❸MAP②（H−7）の扉にあるSmall Key holeに「珊瑚の紋章のカギⓇⒺ」をトレードし、別の人が10秒以内にLarge Keyholeに「海獅子の紋章のカギⓇⒺ」をトレード。「珊瑚の紋章のカギⓇⒺ」は一度使うとなくなる。
❹MAP②（G−8）のWooden Gateを調べてイベントを見る。
❺MAP②の南北6つの部屋にある???を調べると、どこか1カ所でOld Professor Mariselleほかが出現するので倒す。
❻再度、カギを使ってMAP②（H−7）の扉を開け、（G−8）のWooden Gateを調べる。



◀「珊瑚の紋章のカギ」を入手したあと、フォモルの恨みを解除しておくと、行動しやすくなる。

Kermet戦

MAP②（L−8）でKermetを倒す前に、（J−7）と（J−9）2本の通路にいる、Azren KubaとAzren Kuguzaという名前のスケルトン族全12体を倒しておこう。これらを倒さない状態でKermetを攻撃すると、一斉に襲ってくる。Kermetは、特殊技の「ダンスマカブル」（単体魅了）と「サイレンスシール」（範囲静寂）に注意。

出現するモンスター（NM）

名前	種族
Keremet	コース族
Azren Kuba×6	スケルトン族
Azren Kuguza×6	スケルトン族

Old Professor Mariselle戦

6つの部屋にある「???」の、いずれかで出現する。2体の子供ゴーストとともに出現し、部屋のなかをワープで移動する。ボスを倒せば子供は消えるので、集中攻撃しよう。子供は「スリプガ」と「サイレガ」を使ってくるので「毒薬」を切らさないようにし、「やまびこ薬」も準備しておくこと。ワープを繰り返すのでターゲットが外れやすいが、落ち着いて攻撃しよう。

出現するモンスター（NM）

名前	種族
Old Professor Mariselle	ゴースト族
Mariselle's Pupil×2	ゴースト族

No.5-1 鍔音やむことなく(NM戦)

推奨レベル Lv50(1~2パーティ)~Lv75(2人)

ボスディン氷河(F-7)からソ・ジヤに入り、道なりに進んで、正面(H-8)にあるStone Doorを調べると、ゴーレム族のNM、Nunyunuwiが出現する。このNMを倒し、扉の奥にあるエレベーターで下に降りると、プロミヴォンーヴァズの入口がある。このエレベーターが難関で、乗っている途中、運が悪いとLv75でも途中の通路にいるモンスターに襲われてしまう。乗る前に「スニーク」をかけ、エレベーターの中央に乗り、乗っているあいだは絶対に魔法を詠唱しないこと。これを守れば、不意に襲われる危険は少ない。

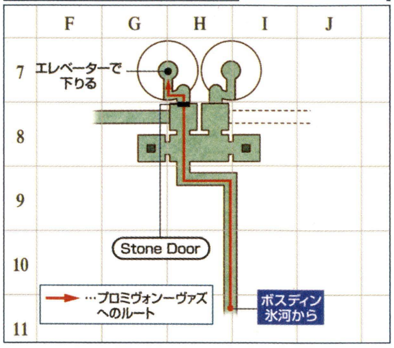
Nunyunuwi戦

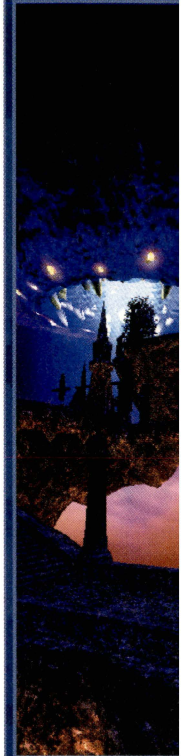
このNMはレベル制限なしで戦えるため、Lv75付近ならば苦戦することは少ないが、NMは強力なリジェネ効果を持っているため、火力の低いジョブだとHPを削りきるのが難しい。ソロでは挑戦せずに、プロミヴォンーヴァズに挑戦する前に、パーティで戦うといいだろう。リジェネのほかは通常のゴーレム族と変わらないので、普通に倒してしまおう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Nunyunuwi	ゴーレム族

MAP ソ・ジヤ



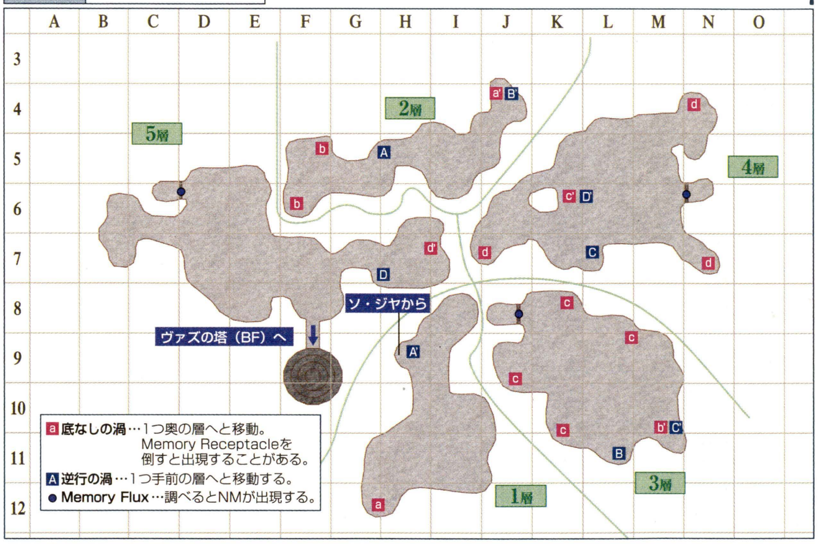


No.5-2 願わくば闇よ(NM戦・BF戦)

推奨レベル Lv50(1~2パーティ)

プロミヴォンーヴァズは敵が強く、5層構成と長丁場になる。また、ほかのプロミヴォンと違い、途中の3層、4層、5層でNM戦をこなす必要があるのだ。この3体のNMを倒すまでは、BFに挑戦できないので注意。NM戦は2パーティ程度で挑戦するのがオススメだ。

MAP プロミヴォンーヴァズ



3カ所のNM戦

3層(J-8)、4層(N-6)、5層(C-6)にあるMemory Fluxを調べると、NMが出現する。周囲にはほかの敵が多数いるため、事前に退治しておくこと。ノックバックで飛ばされる距離や方角も考慮して、位置取りをしよう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族(出現場所)
Propagator	ゴージャー族(3層)
Offspring×2	ゴージャー族(3層)
Solicitor	クレイヴァー族(4層)
Ponderer	シンカー族(5層)

Tips NMを倒すと……

Memory Fluxで出現する3体のNMを倒すと、以降はプロミヴォンーヴァズの入口から、各Memory Fluxにワープ可能になる。NMだけ倒しておき、BF戦は後日でもOKだ。



◀ワープポイントは、倒したNMの名前で表示される。

ヴァズの塔BF戦

ホラ、デム、メアのボスと同じ種族の3体と同時に戦う。3体はこちらが攻撃しないかぎり襲ってこない。1体のHPが残り2割程度になると、次の1体が動き出すという仕組みになっており、Procreator(デムタイプ)→Agonizer(ホラタイプ)→Cumulator(メアタイプ)→Procreator……の順番で動く。「回転木馬」がやっかいなCumulatorを最後にするのがオススメだが、各種強化を吸収するAgonizerから始め、倒したら強化をかけるのも手だ。1体1体はそれほど強くないので、落ち着いていこう。また、ProcreatorはデムのボスとI同じようにOffspringを最大4体まで呼び出す。Offspringは無理に倒す必要はないが、倒しておいたほうが安全だ。また、このBFでも敵の動きを封じる各種アニマは有効なので、準備しておけば戦闘をラクにできる。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Procreator	ゴージャー族	フィションでOffspringを呼び出す
Cumulator	クレイヴァー族	—
Agonizer	シンカー族	—
Offspring×4	ゴージャー族	Procreatorに呼び出される

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

No.5−3 みっつの道(NM戦、BF戦)

推奨レベル なし/Lv50/Lv60

汝の罪は ールーヴランス編ー

制限レベル Lv60制限

タブナジア地下壕→ウィンダス森の区→ビビキー湾プルゴノルゴ島→ウィンダス石の区とまわったあと、ムバルポロス旧市街に入るとイベントが発生。2716号採石場に向かい、BF戦に挑戦することになる。勝利後は大工房に向かうことになるが、2716号採石場のBF出口から出てすぐのところに、800ギルで北グスタベルグに飛ばしてくれるSleakachigというNPCがいるので、活用するといい。

Route 2716号採石場

徒歩でムバルポロス新市街を抜けるのはLv75のパーティでないと難しい。「スノーリリー」で2716号採石場まで送ってもらうか、クエスト「ムバルポロスを探れ」を受けて「アーリマンの涙」で送ってもらうのがオススメだ。イベントを見にいくだけの場合、ENM「奈落の傀儡師」でのワープを使うのもひとつの手だ。



◀モブリンがセリフを言うと、バグベアがモブリンのほうに戻ってしまう。セリフが見えたら報告し、バグベアを足止めしよう。

準備 スノーリリーと黄金のカギ

このミッション中は、ムバルポロス旧市街(K−10)のTarnotikに「スノーリリー」をトレードすると、2716号採石場までワープしてもらえる。また、BF戦クリアの報告を大工房でしたあとに必要となる「黄金のカギⓇ」は、ムバルポロス新市街のモブリンが落とす。なお、「スノーリリー」は競売やバザーで、「黄金のカギⓇ」はバザーのみで購入可能だ。

スノーリリー入手法

ウルガラン山脈に生息するUleguerand Tiger(剣虎族)、Cwn Annwn(屍犬族)がまれに落とす。Lv75なら2人程度で勝てる相手だ。

黄金のカギⓇ入手法

ムバルポロス新市街にいるGoblin Fireman、Goblin Foreman、Goblin Lengthman、Goblin Packman(モブリン)が落とす。

モブリン&バグベア戦

盾役1人+攻撃役2人+赤1人+後衛2人(1人白推奨)という構成がオススメ。寝かせは無効なので、まず、盾役が敵の中に突っ込み、円の中で敵を連れ回す。その際、盾役は敵に対してアビリティや魔法を使わないこと。俗に「絡まれマラソン」と呼ばれる戦法で、盾役が敵に敵対行動を取らなければ、回復役が盾役を回復しても、回復役の敵対心も上がらないことを利用して戦っていく。赤は「グラビデ」を使ってバグベアを入口通路に引き込み、攻撃役は盾役が連れたモブリンから1体ずつ引き抜いて、順に倒していこう。倒す順番は、黒をまっさきに倒せば、あとはどれからでもOKだ。バグベアは敵対心が特殊になっており、モブリンの声に従って特定の対象を攻撃しにくる。セリフが見えたらパーティ会話で報告し、「バインド」などで引きとめよう。

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Chekochuk	ゴブリン族(モブリン)(黒魔道士)	運命のダイスを使用する
Trikotrak	ゴブリン族(モブリン)(赤魔道士)	−
Movamuq	ゴブリン族(モブリン)(白魔道士)	−
Swipostik	ゴブリン族(モブリン)(暗黒騎士)	−
Bugbby	ゴブリン族(バグベア)	マイティストライクを使用する

楽園を求めるは ーテンゼン編ー

制限レベル Lv50制限/無制限/Lv60制限

まずはラテーヌ高原(G−6)の「???」を調べる。このとき、クエスト「神在月」の進行状況によっては、2回調べること。その後、ボスディン氷河(J−8)からLv50制限のソ・ジヤへ。内部は一本道だが、途中で16カ所のStone Doorを突破していく必要があり、調べると高確率でGargoyleというNMが出現する。Lv50の6人パーティでクリアできるが、長丁場になるのでMP回復役が1人ほしいところだ。その後、イベントを進めるとデルクフの塔1階(H−5)でDisaster IdolというNMと戦闘。最後に氷河(H−10)からLv60制限のソ・ジヤに入り、最深部まで行けばクリアだ。

ソ・ジヤ(Lv50制限)で出現するモンスター(NM)

名前	種族
Gargoyle×0〜16	ドール族

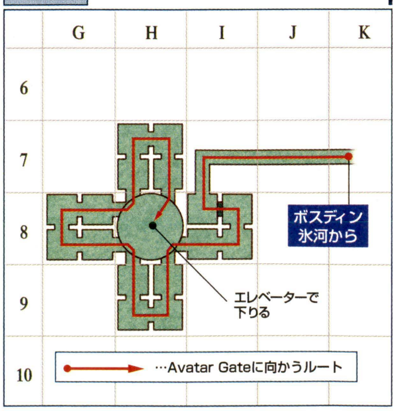
デルクフの塔で出現するモンスター(NM)

名前	種族
Disaster Idol	ドール族

ソ・ジヤ(Lv50制限)

Stone Doorは調べるとNMが出現し、倒すと開く。ちなみに「シーフツール」などを扉に使うと、高確率で罠を回避できる。目的地はエレベーターを降りてすぐのところだ。

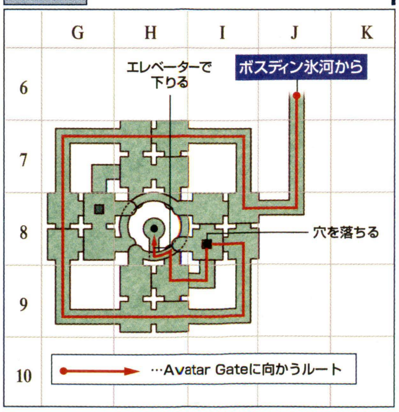
MAP

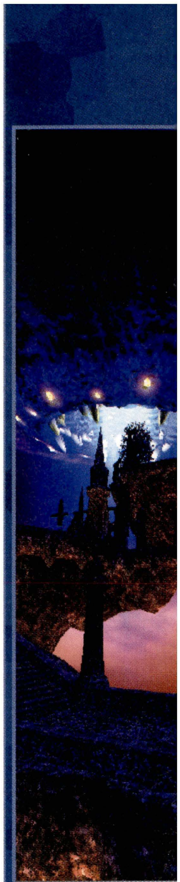


ソ・ジヤ(Lv60制限)

通り抜けてから振り返ると壁という、一方通行の仕掛けが多い。NM戦はないので「スニーク」と「サイレントオイル」を使えばソロでクリア可能だ。魔法感知の敵にだけ注意。

MAP





群れたつ使者は　ーウルミア編ー

制限レベル　Lv50制限/Lv60制限

向かい風 (Lv50制限)

サンドリアとウィンダスでのイベントを見たあと、千骸谷にて罪狩りのミスラとのBF戦となる。BF戦に臨む前に、罪狩りのミスラたちを弱体するアイテムである「サイレドンの黒焼き」を、できるかぎりたくさん入手しておこう(下記参照)。千骸谷までの地図はP.113に掲載している。アットワ地溝の西側を通って向かうこともできるが、東側から中央の谷を抜けていくルートが安全だ。勝利後は、NPCなどへの報告の必要はなく、次のミッションである熊爪嶽でのBF戦「迎え火」に進める。

Route 千骸谷(BF) ▶P.113

準備　サイレドンの黒焼き

ギルド桟橋(J−10)南桟橋にいるAnguenetに話し、選択肢「井守ヶ淵」を選ぶとクエスト「ミスラの大好物」が発生。ギルド桟橋か井守ヶ淵経由南桟橋行きのバージで、「フライ」か「ルフェーゼ蝿」を餌に使って「マッディサイレドン」を釣る。あとはAnguenetの後ろにいるトンベリのLourdaudeに「マッディサイレドン」→100ギルの順にトレードで渡せばOK。ちなみに、何度でもクリアできる。

罪狩りのミスラ戦

構成は、盾役2人＋黒魔道士3人＋回復役1人などがオススメ。最初に「スリプガ」で全体を寝かせ、タイミングを合わせて黒3人がShikaree Yに「フリーズ」を詠唱して撃破。ふたたび寝かせて、Shikaree Z→Shikaree Xの順で、同様に撃破していく。後半は少しのあいだWS発動を封じる効果を持つ「サイレドンの黒焼き」を使っていくといいが、寝かせ中に使うと敵が起きてしまうので注意。ペットと飛竜は倒さなくてもクリアとなるので、寝かせておくのがよい。物理攻撃役入りの構成のときも、寝かせてY→Z→Xの順に1体ずつ倒すのは変わらず。厳しくなってきたら、「サイレドンの黒焼き」を連続で使いながら、盾役がBF中央の岩の柱の周囲で連れ回し、ほかのメンバーが後ろから攻撃するようにしよう。また、召喚士が3人以上いる場合には、「アストラルフロウ」を使って、一気に撃破することも可能だ。Shikaree Xは、短剣WS「シャドーステッチ」のバインド効果と「空蝉の術」に注意。Shikaree Yは、両手鎌WS「ギロティン」の静寂効果に注意。Shikaree Zは、両手槍WSの「ペンタスラスト」が強力。「大車輪」は「スパイラルヘル」や「シャークバイト」と連携されると大ダメージとなるので注意しよう。また、「ブリンク」や「ディアガ」を使用してくる点にも気をつけてほしい。



◀一斉に「フリーズ」を使う場合は、詠唱開始の時間を決めて詠唱する。

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Shikaree X	ー(獣使い/忍者)	使い魔、短剣WSを使用する
Shikaree Y	ー(暗黒騎士/モンク)	ブラッドウェポン、両手鎌WSを使用する
Shikaree Z	ー(竜騎士/白魔道士)	ジャンプ、両手槍WSを使用する
Shikaree X's Rabbit	ウサギ族(ペット)	Shikaree Xのペット
Shikaree Z's Wyvern	飛竜(ペット)	Shikaree Zのペット

迎え火 (Lv60制限)

BF戦はLv60制限だが、Lv60ギリギリでBFに向かう場合は、ウルガラン山脈の敵が強敵となる。「インビジ」や「スニーク」などで知覚遮断して進むのが安全だが、魔法に反応して襲ってくるスノール族もいるので、各自薬品を使うようにするといい。熊爪嶽の入口は複数あるが、このミッションではウルガラン山脈(J−8)から入ったところがBFの目的地となる。マップはP.112を参照してほしい。

Route 熊爪嶽(BF) ▶P.112

準備　シュ・メーヨ海の塩

ウルガラン山脈(F−9)の通路にいるオークのNPC、Buffalostalker Dodzbrazから「スノールと狩人」というクエストを受けられる。「クラスターの魂」を2つ渡すと、「シュ・メーヨ海の塩」という、BFで出現するスノール族を弱体するアイテムをもらえるのだ。「クラスターの魂」は、ミザレオ海岸やリヴェーヌ岩塊群などに出現するボム族(クラスター)を倒すか、「ぬすむ」で入手できる。

スノール戦

ボスはこちらを感知して襲ってきたあと、60秒後に「砕氷」という自爆技を発動する。これを使われると、問答無用でミッション失敗となるため、60秒以内に倒す必要があるのだ。構成は、盾役1人(ナ推奨)＋瞬発力のある攻撃役(モ赤狩侍青など)最低3人＋回復役1人＋補助役or攻撃役1人がオススメ。弱体アイテムである「シュ・メーヨ海の塩」を使うと、「砕氷」発動までの時間を約20秒遅らせることができるので、補助役の人がアイテムを持っておき、開幕で使うようにするといい。盾役がナイトの場合は、開幕で「インビンシブル」を発動し、直後に「シュ・メーヨ海の塩」を使うのもいいだろう。攻撃役はSPアビリティやWS、ファイア系の魔法を使って、短時間でダメージを出すことに専念しよう。そのほか、「バブリザラ」を使っておけば、特殊技のダメージを抑えられる。なお、ボスの感知範囲は広く、通路から広間に入るあたりで気づかれてしまうので注意。



◀SPアビリティは、敵に向かって走りながら発動してしまうといい。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Snoll Tzar	スノール族	戦闘開始から60秒以内に倒さないと強制退出となる

Snoll Tzarが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
極寒衝	範囲	貫通	氷属性攻撃	バブリザラ
砕氷	範囲	貫通	残りHP依存の氷属性自爆攻撃	バブリザラ
ハイマルストーム	前方	貫通	残りHP依存の氷属性攻撃	バブリザラ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

No.6−2 ゐぬる場所 (NM戦)

推奨レベル Lv60(1〜2パーティ)、Lv75(3人)

3体のスフィアロイドNM

ミザレオ海岸(I−11)にあるDilapidated Gateを調べると、スフィアロイド族のNM3体が出現する。「スリプル」などが効くため、寝かせて1体ずつ戦おう。NMは、特殊技を3体が同じタイミングで発動してくるため、戦力が多くても3体まとめて戦うのは危険だ。注意すべき特殊技は「電磁界」で、ダメージ+ノックバック効果の範囲攻撃。かなりの距離を吹き飛ばされるので、壁を背にして戦うといい。その他の特殊技は、単体雷属性ダメージの「エレクトロチャージ」と、ショックスパイクの効果を持つ「リアクティブアーマー」だ。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Warder Aglaia	スフィアロイド族
Warder Euphrosyne	スフィアロイド族
Warder Thalia	スフィアロイド族



◀Lv75でも、魔法がレジストされる場合がある。パーティで挑もう。

No.6−2 畏れよ、我を (BF戦)

推奨レベル Lv60(1パーティ)

プロマシアの呪縛ストーリー中、最難関と名高いBF。制限時間45分の間に、3連戦をこなすことになる。各ボスを撃破するごとに敵が出現しないエリアに移動して、HPとMPが全回復し、扉を調べることで次のBFに進める。戦闘不能や衰弱などは自動で回復しないが、回復を待つことは可能だ。とはいえ、のんびりしている暇はない。イベントシーンはすばやく終わらせ、終了後に回想で堪能しよう。

準備 CCBポリマー剤Ⓡ

PM6−1突入後、海神楼のGhebi Damomoheと会話後、Cidから受けられるクエスト「回路をめぐる思惑」の報酬。Cidに「カーマインチップⒺ」、「グレーチップⒺ」、「シアンチップⒺ」を3つ一緒に渡そう(チップの入手法はP.028)。OmegaとUltimaの特殊技を約1分封じるアイテムで、1人1つほしい。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Mammet-22 Zeta×5	マメット族	1戦目で出現する
Omega	オメガ族	2戦目で出現する
Ultima	アルテマ族	3戦目で出現する

Omegaが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
イオンエフラクス	前方	貫通	麻痺	パラナ
ガイデッドミサイル	範囲	スキル	物理攻撃	−
ディスチャージャー	敵自身	−	魔法バリア、ショックスパイク	解除不可
ハイパーパルス	範囲	貫通	物理攻撃、スタン、バインド	イレース
標的識別	範囲	貫通	ステータスを吸収	ディスペル、イレース
リアレーザー	範囲	貫通	石化	ストナ、背後から攻撃しない
バイルピッチ	単体	貫通	HPが1桁になる、スタン、敵対心減少	−

Ultimaが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
HTディスチャージャー	範囲	貫通	雷属性攻撃、スタン	バサンダラ
イオンエフラクス	前方	貫通	麻痺	パラナ
クライオジェット	範囲	貫通	氷属性攻撃、麻痺	バブリザラ、パラナ
ケミカルボム	前方	貫通	スロウ、エレジー	イレース
スモークディスチャージャー	範囲	貫通	土属性攻撃、石化	バストンラ、ストナ
ターボファン	範囲	貫通	風属性攻撃、静寂	バエアロラ、サイレナ
ニュークリアウェースト	範囲	貫通	全属性の魔法耐性−50	−
パーティクルシールド	敵自身	−	防御力アップ	ディスペル
ハイドロキャノン	範囲	貫通	水属性攻撃、猛毒	バウォタラ、ポイゾナ
標的識別	前方	貫通	ステータスを吸収	−
フレイムスルーアー	範囲	貫通	火属性攻撃、悪疫	バファイラ、悪疫
ワイヤーカッター	単体	単体	物理攻撃	−
アンチマター	単体	貫通	遠隔攻撃	−
イコライザー	範囲	貫通	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う

1戦目

マメット5体が相手。使用する技や特徴は、ガ系魔法がIIになるほかは、2−5「誓いの雄叫び」と同じだ。まず、盾役が敵に突っ込み、「絡まれマラソン」戦法で、敵を引き回そう。攻撃役は盾役が引き連れているなかから1体ずつ引き離し、順に撃破していく。このBFでも「イエローリキッド」が有効だ。構成は忍戦狩白黒吟などが戦いやすい。1戦目で苦戦するようなら一度撤退して仕切り直しを。

2戦目

通常攻撃にスタンの追加効果があるため、全員で盾役をフォローすることが重要だ。「イオンエフラクス」で受ける麻痺も、即座に回復するようにしたい。また、後方範囲の石化技である「リアレーザー」があるので、絶対にこれを後衛がくらうことのないよう、位置取りに注意しよう。終盤で使う「バイルピッチ」は瀕死ダメージ+敵対心減少の技。「バイルピッチ」を使い始めたら、約1分間、敵の特殊技発動を封じる効果を持つ「CCBポリマー剤Ⓡ」を使い、ゴリ押ししてしまうのが得策だ。

3戦目

通常攻撃に麻痺の追加効果があるほか、特殊技で各種状態異常が発生する。特殊技の種類が多く、回復役がログを見て判別するのは大変なので、くらったらパーティ会話で報告し、対処すること。「ケミカルボム」は「イレース」が2回必要となるので注意。終盤で「イコライザー」と「アンチマター」を使い始めたら、「CCBポリマー剤Ⓡ」を使って一気に倒そう。なお、2戦目のOmegaも同様だが、Ultimaはターゲットが切れた状態で放置してもHPが回復しない。危なくなったら初期位置で全滅して、体勢を立て直すといいだろう。

No.7－4 決別の前 (NM戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

ギルド桟橋

(I－9)の「???」を調べると、最初に～Executor(以下ボス)、あとから3体の～Assassin(以下ザコ)が出現。ボスはザコを1体倒した瞬間に「微塵がくれ」を使うが、ザコを倒すまでは使わない。ザコを寝かせてボスから倒すといいが、ボスを倒すとザコがSPアビリティを使う点に注意。召喚士か獣使いがパーティにいるなら、ボスにペットをぶつけて引き離し、「微塵がくれ」を誘発させるとラクだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種族(ジョブ)
Cryptonberry Executor	トンベリ族(忍者)
Cryptonberry Assassin ×3	トンベリ族(黒、シ、召)

ビビキー湾

(F－6)の洞窟にある「???」を調べるとNMが出現。通常攻撃の追加効果に水属性ダメージがついているので、「バウォタラ」をかけておこう。また、途中でSPアビリティのエフェクトとともに、通常攻撃がダブルアタック→トリプルアタックと増えていく。倒すまでに時間がかかると、どんどん強くなってしまうのだ。パーティで戦う場合はそれほど強い相手ではないが、少人数で挑む場合は気をつけよう。使用する特殊技は通常の頭足族と同じだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Dalham	頭足族

ミザレオ海岸

(E－7)の建物にある、Storage Compartmentを調べるとNMが出現。通常のブガード族の特殊技に加え、「ハングリークランチ」という、単体をターゲットにHPと強化効果(食事効果含む)を吸収する特殊技と、「ブラッドウェポン」を使用してくる。防御力とHPは高めだが、Lv75のパーティならば苦戦せずに勝てる相手だろう。ブガード族特有の特殊技では、「ボーンクランチ」による悪疫や、「スクトゥム」の防御力アップがやっかいだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Boggelmann	ブガード族

No.7－5 武士道とは (BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

テンゼン戦

海獅子の巣窟でのBF戦。Tenzenとチェブキー兄妹が相手だが、チェブキー兄妹は無敵なので、Tenzenだけを集中攻撃すること。TenzenのHPを8割程度削ればクリアとなる。構成は、盾役1人(ナイトで「インビンシブル」使用を推奨)と、回復役1人のほかは、SPアビリティとWS連携&MBを使って、短時間でダメージを与えられる組み合わせがいい。こちらが攻撃するまでは襲ってこないので、前衛は「オポオポネックレス」と「昏睡薬」を使ってTP溜めを。Tenzenは「明鏡止水」を複数回使うほか、途中で「将軍おにぎり」を食べて防御力と攻撃力を強化するので、早めの追い込みを。遠隔攻撃の「負征矢」は「空蝉の術」を貫通するので、盾役のHPは多く保とう。



▲Tenzenの連携「花鳥風月」が発生すると、こちらが全滅していなくても、ミッション失敗となってしまう。

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Tenzen	－(侍)	倒すとクリアとなる
Cherukiki	－(白魔道士)	攻撃することはできない
Makki-Chebukki	－(狩人)	攻撃することはできない
Kukki-Chebukki	－(黒魔道士)	攻撃することはできない

Tenzenが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
明鏡止水	敵自身	－	TPが300溜まり、30秒間、WSのTP消費量が100に固定される	－
天つ水影流奥儀・月影	単体	単体	物理ダメージ	－
天つ水影流・花車	単体	単体	物理ダメージ	－
天つ水影流・鳥舞	単体	単体	物理ダメージ	－
天つ水影流・風切	単体	単体	物理ダメージ	－
天つ水影流・月朧	単体	単体	物理ダメージ	－
天つ水影流・雪嵐	単体	単体	物理ダメージ	－
負征矢	単体	貫通	物理ダメージ(遠隔)	－

No.8－1 古代の園 (NM戦)

推奨レベル Lv75(1～2パーティ)

アル・タユでのNM戦

(H－11)の扉を調べたあと、(D－10)、(H－13)、(L－10)にあるRubious Crystalを調べると、NMが3体ずつ出現する。それぞれの場所で出現するNMのジョブは右記のとおりで、各ジョブのSPアビリティを使ってくる。「スリプル」で寝かせられるが、「精霊の印」を使わないとほぼレジストだ。なお、出現ポイント付近にはフワボ族が多い。倒しても5分で再出現するので、途中で襲われないように。

出現するモンスター(NM)

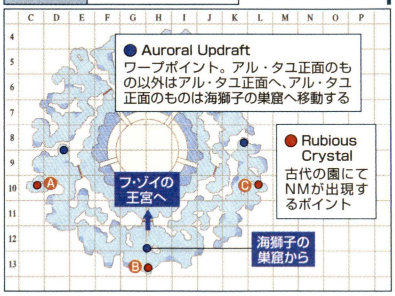
名前	種族(ジョブ)
Ru'aern×9	アーン族(下記参照)

アーン族NMのジョブ

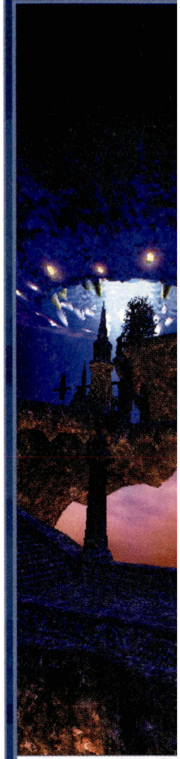
各地点で3体ずつ出現するNMはそれぞれジョブが異なる。見た目ではわかりづらいので、魔法の詠唱などで判別すること。モンクの「百烈拳」は、寝かせてやりすごそう。

- Ⓐ(D－10)赤魔道士、暗黒騎士、狩人
- Ⓑ(H－13)戦士、白魔道士、侍
- Ⓒ(L－10)モンク、黒魔道士、ナイト

MAP アル・タユ



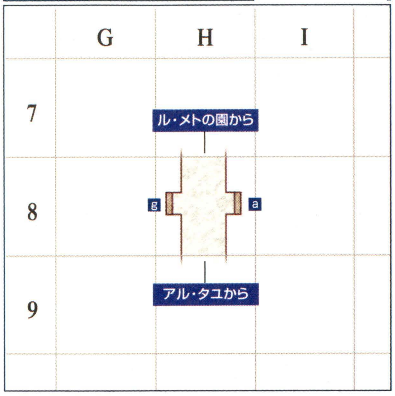
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



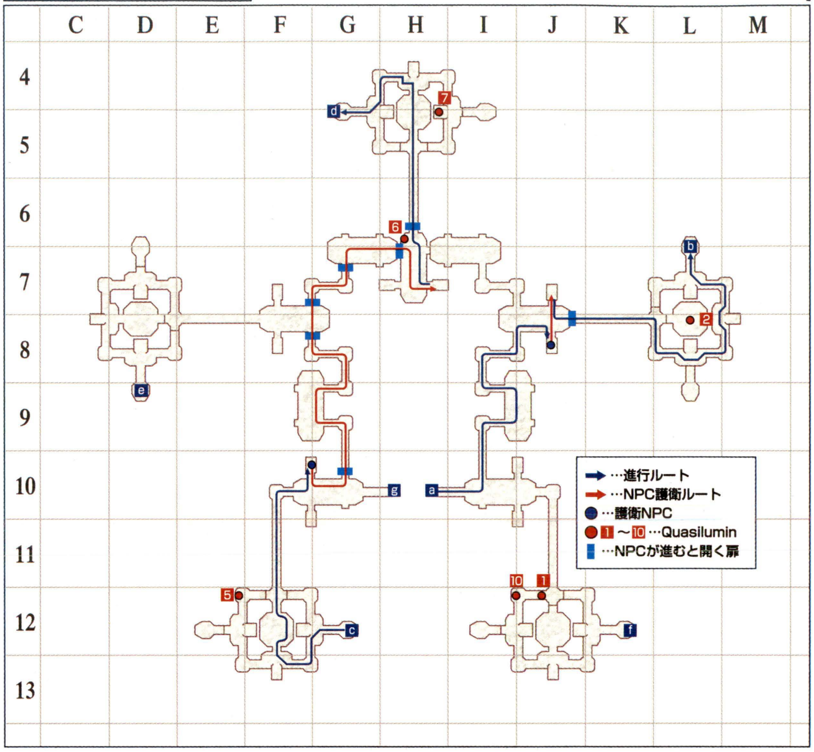
No.8−2 選ばれし死 (NM戦)

推奨レベル Lv75(1〜2パーティ)

MAP① フ・ゾイの王宮1



MAP② フ・ゾイの王宮2

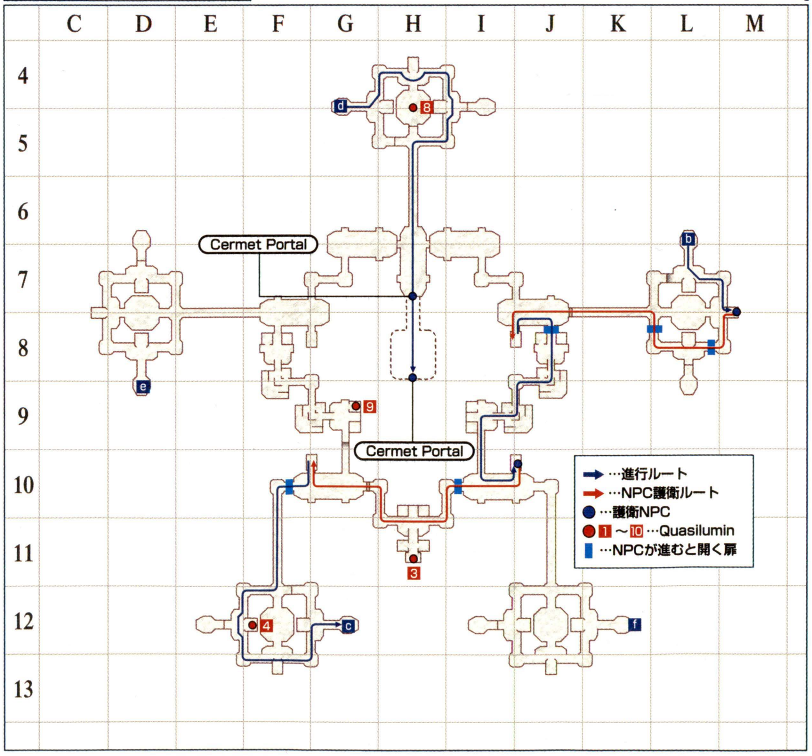


フ・ゾイの王宮MAP①(H−8)東側のParticle Gateから、マップの青と赤のルートどおりに進み、MAP③の中央を目指す。途中で、進行方向からは開かない一方通行の扉が多数ある。MAP②(J−8)、MAP③(M−7)、MAP③(J−10)、MAP②(F−10)にあるCermet Alcoveを調べると、QuasiluminというNPCが出現し、マップの赤いルートを扉を開けつつ移動するので、護衛クエストの要領で進めよう。MAP③(H−8)のCermet Portalを調べるとNM戦。このNMは、闇曜日だと「スリプガII」、それ以外の曜日はその属性のガIII系を使うので、属性に合わせた対策をしよう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族
Ix'ghrah	ゴラホ族

MAP③ フ・ゾイの王宮3



Tips 地図の入手方法

アル・タユ、フ・ゾイの王宮、ル・メトの園の地図は、それぞれのエリアにいるすべてのNPC「Quasilumin」(※フ・ゾイの王宮で護衛するものとは別で、常時同じ場所にいる)と会話後、誰でもいいので再度NPCに話しかけると入手できる。NPCの数はアル・タユが20人、フ・ゾイの王宮が10人、ル・メトの園が10人だ。あとから回るのは大変なので、ミッションと同時に入手するといい。



◀進行ルートから離れた場所もあるが、立ち寄っておこう。

No.8−3 天使たちの抗い(BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

フ・ゾイの王宮MAP①(H−8)のGate of the Godsからル・メトの園に入る。ル・メトの園は上の階層が5つの塔に分かれており、最上部では種族に対応しただいじなものを入手できる。自分の種族の塔だけを登ればいいが、地図を入手するためにはすべての塔を回る必要がある。また、MAP①(H−8)中央の東、西、北と、MAP②(H−8)中央の北の部屋は、それぞれQn'zdeiというNMが4体ずついるが、通ろうとすると襲われ、扉が閉まるので注意。NMが台座にいるときのみ扉が開くという仕組みなので、全部倒してから再出現を待つか、突っ切って扉の前で全滅してから蘇生するなどの方法で抜けよう。2つの印を入手後、中央のエレベーターでMAP③に行き、BF戦だ。

ミッション進行の流れ

❶各種族に対応した「〜の輝き」を入手するため、マップ外側の塔を上る
❷Qn'zdeiの部屋を抜け、中央のエレベーターへ
❸「暁の印」と「黄昏の印」(だいじなもの)を入手
❹中央部最上階のBFでIx'zdei(4体)と戦闘

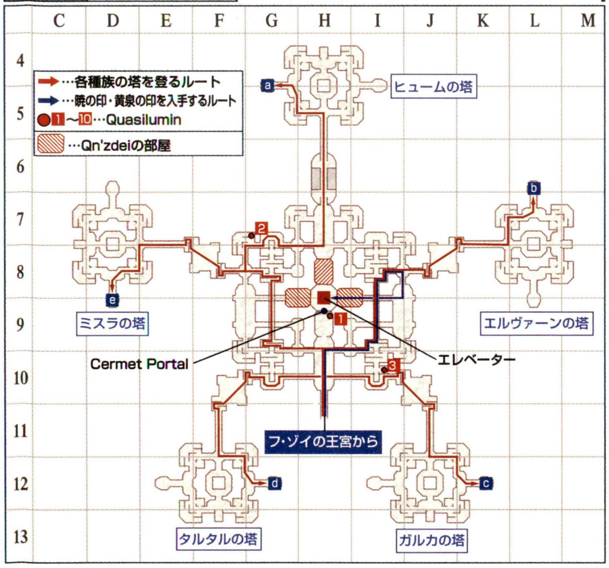
ゼデー族×4体とのBF戦

同名の敵が4体おり、奥の2体は黒タイプで「魔力の泉」を使用する。手前2体はSPアビリティは使用しないが、「サイレガ」や「ディスペガ」など各種弱体魔法を使う。盾役が敵に突っ込み、黒がまとめて「精霊の印」+「スリプガII」で寝かせ、黒タイプのNMから1体ずつ倒していこう。

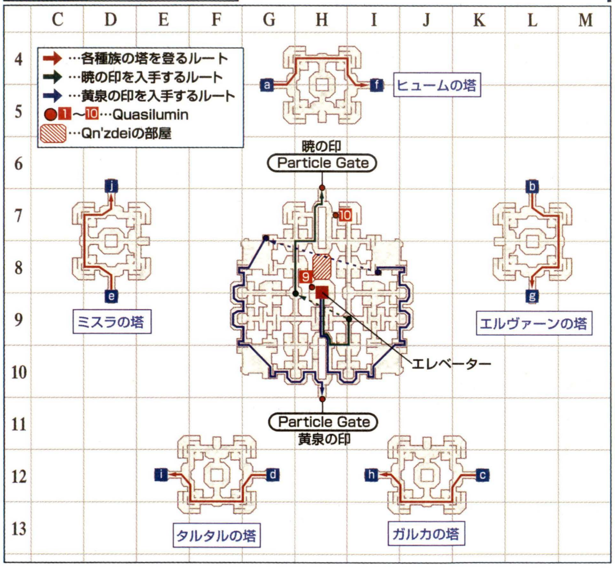
出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)
Ix'zdei×2	ゼデー族(黒魔道士)
Ix'zdei×2	ゼデー族

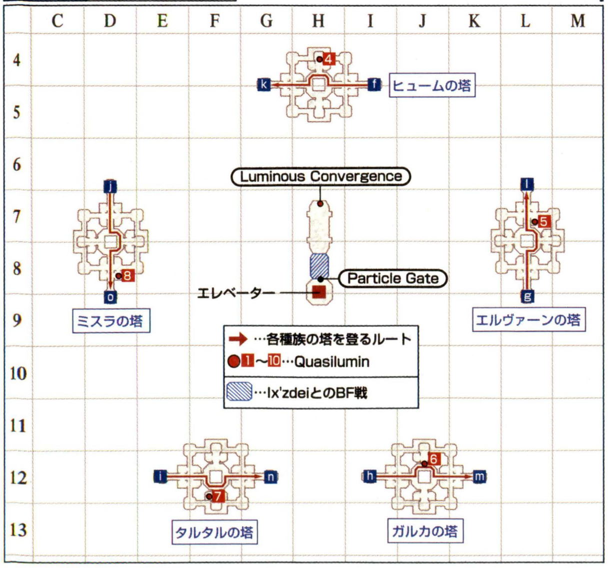
MAP① ル・メトの園1



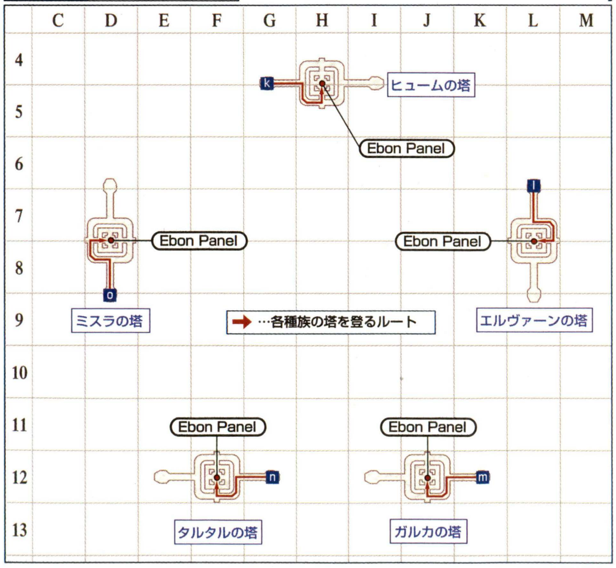
MAP② ル・メトの園2



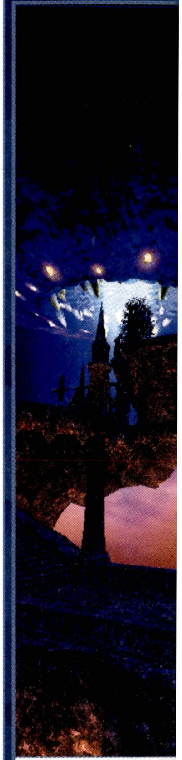
MAP③ ル・メトの園3



MAP④ ル・メトの園4



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



No.8−4 暁（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

アル・タユでイベントを見たあと、ル・メトの園MAP1（P.037参照）（H−9）中央にあるエレベーターで下に行くと、BF「天象の鎖」がある。一方通行だった（H−9）のCermet Portalを、双方から通れるようになるため、Qn'zdeiがいる部屋を抜ける必要は特にない。天象の鎖に着いたら、Transcendental Radianceを調べ、発生するイベントを見たあと、再度調べると、2部構成のBF戦となる。第1、第2段階ともに、敵はPromathia1体のみ。両方とも味方として、NPCのPrisheとSelh'teusが一緒に戦ってくれる。Prisheには回復や蘇生が可能だが、Selh'teusには不可能。Selh'teusが倒されるとミッション失敗となってしまう。パーティ構成は、忍戦狩吟赤白などがオススメだ。



◀Prisheは「女神の祝福」と「百烈拳」などを使用。強力な戦力となってくれる。

第1段階

「よもつぐへい」は前方範囲に悪疫の効果なので、後衛が喰らわないよう位置取りに注意。特殊技のほかに「コメット」という、単体に600〜800ダメージ程度の闇属性魔法を使用する。また、5種類の「○○の呪縛」という特殊技を使用するが、とくに効果がないようなので特殊技欄には記載していない。

第2段階

記載した特殊技のほかに、範囲魔法の「メテオ」を使うようになる。これを喰らうとやっかいなので、盾役がPromathiaを連れ回しながら、アタッカーが攻撃していこう。特殊技の「あめのおきて」と「そらのおきて」の静寂効果は「やまびこ薬」や「サイレナ」での回復ができず、自然治癒を待つしかないので注意。

出現するモンスター（BF）

名前	種族	備考
Promathia	−	−

Promathiaが使う特殊技（1段階）

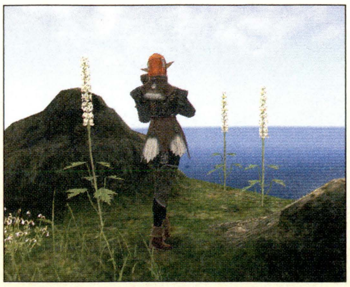
名称	範囲	空蝉	効果	対策
あまのさかて	単体	貫通	呪い、ノックバック	カーズナ
いざない	範囲	貫通	物理ダメージ、スタン、ノックバック	壁を背に戦う
かむうた	範囲	貫通	物理ダメージ、ディスペル	−
よもつへぐい	前方	貫通	物理ダメージ、悪疫	ウィルナ

Promathiaが使う特殊技（第2段階）

名称	範囲	空蝉	効果	対策
あまのさかて	単体	貫通	呪い、ノックバック	カーズナ
あめのおきて	範囲	貫通	アムネジア、静寂	静寂は回復不可
いざない	範囲	貫通	物理ダメージ、スタン、ノックバック	壁を背に戦う
うみのおきて	範囲	貫通	アムネジア	−
かむうた	範囲	貫通	物理ダメージ、ディスペル	−
そらのおきて	範囲	貫通	物理攻撃、静寂	静寂は回復不可
たそがれのまほら	敵自身	−	魔法攻撃無効	−
まぼろしのわ	敵自身	−	物理ダメージ無効	−
よもつへぐい	前方	貫通	物理ダメージ、悪疫	ウィルナ

Tips クリア後に高性能な指輪をもらえる

Promathiaを撃破後、地球時間0時を過ぎると、世界各地でイベントが発生するようになる。右表の場所を訪れればいいのだが、南サンドリア〜と、ウィンダス港〜の流れ以外は、回る順番は自由だ。すべてまわったあとに、ル・ルデの庭（H−7）の大公宮入口→ジュノ上層（F−7）のDoor："Marble Bridge"を調べるとイベントがあり、右記の3つの指輪のうち、どれか1つをもらえる。その後、タブナジア地下壕3階（K−7）の扉を調べてから、ルフェーゼ野（J−6）に行こう。



▲最後のルフェーゼ野のイベントでは、増田いずみさんが歌う「DISTANCE WORLD」を聴ける。

イベントが発生する場所

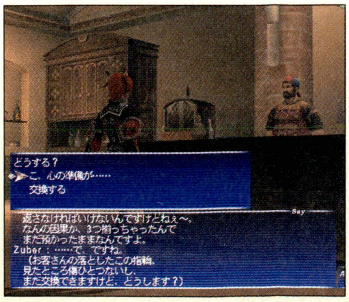
- 大工房（H−8）Cid
- ムバルポロス旧市街
- 南サンドリア（B−6）Hinaree→ウルガラン山脈→南サンドリア（B−6）
- ウィンダス港（C−8）Chipmy-Popmy→ビビキー湾プルゴノルゴ島（H−11）??? Warmachine
- マウラ

入手できる指輪（1つを選択）

- ラジャスリング RE
  STR+2〜5　DEX+2〜5　ストアTP+5
  モクシャ+5　Lv30〜　All Jobs
- サットヴァリング RE
  HP+15〜30　VIT+2〜5　AGI+2〜5
  敵対心+3　Lv30〜　All Jobs
- タマスリング RE
  MP+15〜30　INT+2〜5　MND+2〜5
  敵対心−3　Lv30〜　All Jobs

取り直しをしたい場合は……

報酬でもらった指輪は、捨てると別の指輪を取り直すことができる。捨てたあとに、ジュノ上層（F−7）のDoor："Marble Bridge"を調べて、欲しい指輪を選ぶだけでOKだ。ただし、取り直しをしてから再度指輪を捨てた場合、前回の取り直しから地球時間で27日間が経過していないと取り直すことができない。よく考えてから取り直しをしよう。ちなみに、プロマシアの呪縛ストーリー8−1「古代の園」で入手した「タブナジアリング」を捨ててしまった場合は、タブナジア地下壕3階（J−6）のJustiniusに話すと再取得が可能だ。こちらは再取得後にもう一度捨てた場合、コンクエスト集計が過ぎていないと取り直すことができない。



◀その時期に遊んでいるジョブに合わせて指輪を変更するのもいいだろう。

関連クエスト プロマシアの呪縛ストーリー終了後のクエスト

プロマシアの呪縛ストーリーは8−4「暁」でエンディングを迎えるが、終了後に「日輪を担いて」→「亡者の影」→「世界に在りて君は何を想うのか？」という順番で3つの連続クエストが発生する。「亡者の影」以降は、プロマシアの呪縛ストーリーのほかに、ジラートの幻影ストーリー17「一万年の夢の終わりに」のクリアも発生条件となっており、双方ともに「世界に在りて君は何を想うのか？」をクリアすることで、ミッション名が「すべての終わりが閉ざされん」に変化する。双方の完結編といえる内容になっているのだ。また、その物語の内容だけでなく、クエストクリア後の特典も魅力的なものとなっており、「日輪を担いて」をクリア後は特殊BF「帝龍降臨」への挑戦が可能となる。さらに「世界に在りて君は何を想うのか？」では、報酬として4種類の耳装備から1個を選んで入手できるのだ。



◀「世界に在りて君は何を想うのか？」では、あの兄弟とふたたび戦うことになる。

日輪を担いて　Storms of Fate

クエスト発生条件 「暁」クリア

ル・ルデの庭(H−7)の大公宮入口に行くとイベント発生。依頼人はEsha'ntarlとなる。リヴェーヌ岩塊群サイトB01(E−7)にあるUnstable Displacementを調べるとイベントがあり、再度調べるとBF戦に突入だ。選択肢はどれを選んでもOK。BF戦をクリアすると「龍王の息吹(だいじなもの)」を入手する。これは特殊BF「帝龍降臨」に入るための条件となるものだ。ジュノに戻り、クエスト発生場所に行くとイベントがあってクリアとなる。なお、BFまでのマップはP.124に掲載している。

バハムート戦

レベル制限なし、18人、30分制限。オススメパーティは盾役3人(ナ)+攻撃役8人+回復役3人(白)+補助役(赤／暗、吟)4人。飛行モードがあるので、攻撃役は近接よりも魔法&遠隔を中心に編成しよう。敵はHPが約10%減るごとに範囲攻撃の「メガフレア」を使い、残り1割で「ギガフレア」を使用。残り20%程度になったら「連続魔」+「スタン」で敵の動きを封じ、一気に削って「ギガフレア」の発動を阻止するといい。ガ系魔法は「スタン」で止めよう。

出現するモンスター(BF)

名前	種族
Bahamut	ウィルム族



◀「メガフレア」の範囲はターゲットを取っている人の周囲となる。HPが少ない人は離れておこう。

亡者の影　Shadows of the Departed

クエスト発生条件 「日輪を担いて」、「一万年の夢の終わりに」クリア

「日輪を担いて」をクリア後、コンクエスト集計を経過してから、ル・ルデの庭(H−7)の大公宮入口に行くと発生する。3つのプロミヴォンにあるMemory Fluxを調べて各黒水晶を入手し、クエスト発生場所に戻ればクリアとなる。残念ながら、このクエストに報酬はない。

黒水晶の入手場所

だいじなもの名	入手方法
プロミヴォン−ホラの黒水晶	プロミヴォン−ホラ(J−10)のMemory Fluxを調べる
プロミヴォン−デムの黒水晶	プロミヴォン−デム(K−4)のMemory Fluxを調べる
プロミヴォン−メアの黒水晶	プロミヴォン−メア(K−6)のMemory Fluxを調べる

世界に在りて君は何を想うのか？　Apocalypse Nigh

クエスト発生条件 「亡者の影」クリア

「亡者の影」をクリア後、地球時間0時を経過してからル・ルデの庭(H−7)の大公宮入口に行くと発生する。次に、海獅子の巣窟(タブナジア地下壕とアル・タユのどちらから行ってもかまわない)でイベントを見たら、フ・ゾイの王宮(H−8)のGate of the Godsを調べて、ここでもイベントを見よう。その後、ル・メトの園の中央にあるエレベーターで下に降りて天象の鎖に行き、Transcendental Radianceを調べると最後のイベント発生。再度調べるとBF戦に突入となり、BF戦クリア後は自動的にアル・タユに飛ばされる。その後、ジュノ下層(J−8)天晶堂でAldoと話し、地球時間0時を過ぎてからノーグ(L−8)のGilgameshと話すとクリアとなってミッション名が変わる。

カムラナート&エルドナーシュ戦

レベル制限なし、6人、30分制限で、Kam'lanautとEald'narcheと同時に戦う。使う技や魔法はジラートの幻影ストーリーのBFと同じだ。オススメパーティは盾役(忍)1人、攻撃役2人、回復役1人(白)、補助役(赤／暗、黒)2人。忍がKam'lanautを連れ回し、残りのメンバーはSPアビリティも惜しまずに使って、全力でEald'narcheを撃破する。Eald'narcheのガ系魔法は「スタン」で止めよう。「スリプガ」対策に「毒薬」、「サイレガ」対策に「やまびこ薬」が必須だ。

出現するモンスター(BF)

名前	種族
Kam'lanaut	−
Eald'narche	−

入手できる耳装備(1つを選択)

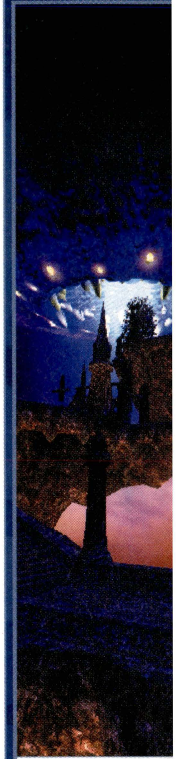
●**虚界の耳** R E
DEX+2 命中+3 飛命+3 魔法剣ダメージ+3 Lv72〜 All Jobs

●**磁界の耳** R E
MP+20 コンサーブMP+5 詠唱中断率8%ダウン ヒーリングMP+1 Lv72〜 All Jobs

●**電界の耳** R E
MND+2 魔法防御力アップ+2 マジックバーストダメージボーナス Lv72〜 All Jobs

●**幽界の耳** R E
HP+15 攻+5 回避+5 被ダメージの3%をMPに変換 Lv72〜 All Jobs

取り直したい場合は、報酬を捨ててから天象の鎖にある「???」を調べて「亡者の影」〜「世界に在りて君は何を想うのか？」の記憶を消去し、2つのクエストを再度クリアする。



ミッションの進め方
サンドリア王国
バストゥーク共和国
ウィンダス連邦
三国共通ミッション
ジラートの幻影
プロマシアの呪縛
アトルガンの秘宝
アルタナの神兵
追加シナリオ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

アトルガンの秘宝
Treasures of Aht Urhgan Mission

エラジア大陸の西側に位置する巨大国家「アトルガン皇国」。
皇都周辺の蛮族対策のため、大規模な傭兵政策を促進しているが、その真相とは……?

概要 アトルガンの秘宝ストーリーの流れ

アトルガンの秘宝ストーリーに挑戦するには、拡張ディスク『アトルガンの秘宝』のインストールおよびコンテンツ登録がされていることが必要となる。正しく登録されていれば、ジュノ下層でクエスト「アトルガン皇国へ」が発生し、それをクリアするとミッション開始となるのだ。アトルガン皇国に渡ったあとは、アトルガン白門にあるサラヒム・センチネルの社長・ナジャを中心に話が進む。



◀押しの強い性格で冒険者からの人気も高いナジャ社長。かなりのやり手だ。



◀ミッションを進めると、移送の幻灯を使用できるようになり移動が便利に。

ミッションリスト(★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション)

No.	ミッション名(英語名)	内容
1	聖蛇の国(Land of Sacred Serpents)	ジュノ下層(J−8)天晶堂内にいるFaurselから発生するクエスト「アトルガン皇国へ」ををクリアすればOK。
2	不滅の防人(Immortal Sentries)	アトルガン白門(I−10)でナジャと話したあと、5つの監視哨のうち、どこか1カ所に行く→詳細はP.041〜044。
3	山猫の社長(President Salaheem)	「不滅の防人」をクリア後、地球時間0時を過ぎてから、ナジャと話すとイベントとなる。話すだけでOKだ。
4	黄金の騎士(Knight of Gold)	白門(G−11)Cacaroonから情報を入手後、白門(K−8)ワラーラ寺院→(K−12)茶屋シャララトの順でイベントを見てまわる。
5	王子の告白(Confessions of Royalty)	ドラギーユ城(I−9)のHalverと話し「はい」を選ぶ。ドラギーユ城に入れない場合は北サンドリア(I−7)のGuilermeへ。
6	東風(Easterly Winds)	「王子の告白」終了後、地球時間0時を過ぎてからル・ルデの庭(H−7)でイベント。選択肢は「はい」を選ぶと報酬がもらえる。
7	西風(Westerly Winds)	白門(K−12)茶屋シャララトでイベントを見たあとに、ナジャと話す。「アトルガン白銀貨」を合計2枚入手できる。
8	傭兵のつとめ(A Mercenary Life)	「西風」をクリア後、地球時間0時を過ぎてから、サラヒム・センチネルに入ると自動的にイベントが発生。
9	聖跡の巡視(Undersea Scouting)	サラヒム・センチネルでAbquhbahと会話後、バフラウ段丘(F−6)でKamih Mapokhalamに「アトルガン白銀貨」を渡す。
10	星気の笛音(Astral Waves)	アルザダール海底遺跡群(H−8)に行くとイベント。だいじなもの「魔笛指向儀」を渡される。
11	双蛇の謀(Imperial Schemes)	サラヒム・センチネルでナジャと話すとイベントが発生する。
12	無手の傀儡師(Royal Puppeteer)	ヴァナ時間0時を過ぎたあと、サラヒム・センチネルでイベント。ナシュモ(H−7)のPyopyoroonと話す。
13	★亡国の墳墓(Lost Kingdom)	Pyopyoroonに「ジョディの消化液ⓇⒺ」を渡したあと、カダーバの浮沼(E−10)でNM戦。→詳細はP.044。
14	海豚の紋章(The Dolphin Crest)	NMを倒したあと、再度Jazaraat's Headstoneを調べるとイベント。だいじなもの「イフラマド金貨」を入手する。
15	★漆黒の柩(The Black Coffin)	ナジャに報告後、アラパゴ暗礁域から入るアシュタリフ号にてBF戦。→詳細はP.045。
16	幽冥の海賊(Ghosts of the Past)	BF戦に勝利すると、自動でイベントが発生し、ナシュモに飛ばされる。
17	賓客の資格(Guests of the Empire)	ナジャに話すとイベント。特定の胴装備を装備した状態で話すとクリアできる。→詳細はP.046。
18	泡沫の宝冠(Passing Glory)	白門(L−8)のImperial Whitegateを、武器と盾を外した状態で調べるとイベント、「アトルガン霊銀貨」を入手する。
19	遇人の内懐(Sweets for the Soul)	地球時間0時を過ぎてから、サラヒム・センチネルに入ると自動的にイベントが発生。選択肢はどれでもOK。
20	茶屋の厄難(Teahouse Tumult)	白門(K−12)茶屋シャララトでイベントを見る。選択肢はどれでもOK。
21	千古の渦紋(Finders Keepers)	エジワ蘿洞に入るとイベント。ワジャーム樹林(G−7)からエジワ蘿洞に入り、(D−8)の坂を下りた先の(G−8)にある、名称のないターゲットポイントを調べる。
22	★特使の御楯(Shield of Diplomacy)	サラヒム・センチネルでイベントを見たあと、ナバゴ処刑場にてBF戦。→詳細はP.046。
23	宴遊の終幕(Social Graces)	BF戦に勝利すると、自動でイベントが発生する。
24	悪魔と悪鬼と(Foiled Ambition)	サラヒム・センチネルに入ると自動的にイベントが発生する。
25	運命の歯車(Playing the Part)	ヴァナ時間0時を過ぎたあと、サラヒム・センチネルに入るとイベント。「アトルガン黄金貨」を5枚入手する。
26	魔蛇の封蝋(Seal of the Serpent)	地球時間0時を過ぎたあと、ナジャと話すとイベント。選択肢「アフマウのこと」を選ぶ。
27	貴人の失踪(Misplaced Nobility)	白門(L−8)のImperial Whitegateを、武器と盾を外した状態で調べるとイベント。選択肢はどれでもOK。

No.	ミッション名(英語名)	内容
28	古寺の所縁(Bastion of Knowledge)	「千古の渦紋」で調べた、エジワ蘿洞内の名称のないターゲットポイントを調べるとイベント。
29	★少女の傀儡(Puppet in Peril)	白門(K−8)ワラーラ寺院でイベントを見たあと、翡翠廟にてBF戦。→詳細はP.047。
30	海賊の利(Prevalence of Pirates)	BF戦に勝利すると、自動でイベントが発生。その後、アラパゴ暗礁域に入るとイベント。
31	★暗雲の去来(Shades of Vengeance)	アラパゴ暗礁域(H−8)のCutterの手前でイベント。その後、ペリキアにてアサルト型BF戦。→詳細はP.047。
32	逢魔が時(In the Blood)	BF戦に勝利すると、自動でイベントが発生する。
33	砂上の楼閣(Sentinels' Honor)	ナジャに報告するとイベントがあり、「アトルガン黄金貨」を入手する。選択肢はどれでもOK。
34	山猫の皮算用(Testing the Waters)	地球時間0時を過ぎたあとに、ナジャに話すとイベント。選択肢はどれでもOK。
35	亡国の遺産(Legacy of the Lost)	カダーバの浮沼(E−10)Jazaraat's Headstoneを調べてだいじなもの「イフラマド金貨」を入手。アラパゴ暗礁域(H−8)のCutterの手前に行くとイベントがあり、だいじなもの「冥衆の護符」を入手。自動でタラッカ入江に飛ばされる。
36	★天狗の慧眼(Gaze of the Saboteur)	タラッカ入江のRock Slabを調べるとBF戦。→詳細はP.048。
37	修羅の道(Path of Blood)	ハザルム試験場に入るとイベント。奥にあるEntry Gateを調べるとイベントがあり、だいじなもの「輝金の短剣」を入手。
38	戦乱の兆し(Stirrings of War)	サラヒム・センチネルに入ると自動的にイベントが発生する。選択肢はどれでもOK。
39	連合の混迷(Allied Rumblings)	白門(K−12)茶屋シャララトに入るとイベント。だいじなもの「四国軍事会議召喚状」を入手。
40	紐解ける理(Unraveling Reason)	ル・ルデの庭(H−7)でイベント。選択肢はどれでもOKだ。
41	審判の光(Light of Judgment)	エリアチェンジ&ヴァナ時間0時を過ぎてから、ル・ルデの庭(G−6)のPherimociellに話すとイベント。自動でワジャーム樹林に飛ばされる。
42	★巨人の懐へ(Path of Darkness)	白門(I−7)のRodin-Comidinに話すとイベントがあり、だいじなもの「ナイズル島ルートメモ」を入手。アルザダール海底遺跡群のナイズル島監視哨内(J−9)にある名称のないターゲットポイントを調べ、選択肢「はい」を選ぶとイベント。(I−9)のRunic Sealを調べるとBF戦。→詳細はP.048。
43	蒼獅子の最期(Fangs of the Lion)	BF戦に勝利すると、自動でイベントが発生する。
44	★少女の決意(Nashmeira's Plea)	ナジャと話すとイベントがあり、だいじなもの「霊銀の鏡」を入手。アルザダール海底遺跡群のナイズル島監視哨内(J−9)にある、名称のないターゲットポイントを調べ、選択肢「はい」を選ぶとイベント。(I−9)のRunic Sealを調べるとBF戦。→詳細はP.049。
45	ラグナロク(Ragnarok)	BF戦に勝利すると、自動でイベントが発生する。
46	戴冠の儀(Imperial Coronation)	サラヒム・センチネルに入ると自動的にイベントが発生する。選択肢はどれでもOK。
47	大団円(The Empress Crowned)	「賓客の資格」と同条件の胴装備を装備した状態で白門(L−8) Imperial Whitegateを調べるとイベントが発生する。選択肢はどれでもOK。
48	永遠の傭兵(Eternal Macenary)	サラヒム・センチネルに入ると自動的にイベントが発生する。選択肢はどれでもOK。

バトル攻略 アトルガンの秘宝ストーリーの戦闘

アトルガンの秘宝ストーリーはイベントを見るだけで進行するものが多く、戦闘の回数はストーリーの長さのわりには少なめだ。レベル制限がないため、挑戦しやすいものとなっているが、最低でもLv60以上はないとクリアするのは難しいだろう。ここでは戦闘のほかに、「不滅の防人」での監視哨めぐりと、「賓客の資格」で必要となる装備についても紹介する。



◀出現する敵は、青魔道士やコルセアなど、アトルガンジョブが多い。使う魔法や技を覚えておこう。



◀NPCが一緒に戦ってくれるBF戦は、「漆黒の棺」「特使の御楯」「巨人の懐へ」の3つだ。

No.2 不滅の防人

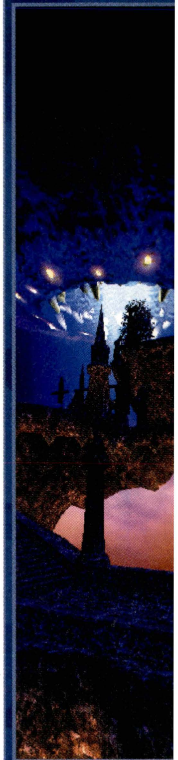
推奨レベル Lv50〜75(1パーティ)

ナジャ社長から受け取った「不滅隊への差し入れ(だいじなもの)」を、監視哨にいるNPCに渡す。監視哨は全部で6カ所あるが、このミッションではナイズル島監視哨以外のどこか1カ所に行けばOKだ。渡したあとは、監視哨内にあるRunic Portal(移送の幻灯)から、アトルガン白門内にある六門院にワープできる。これを一度でも使った監視哨は六門院側からもワープ可能になるので、ミッションをクリアしたあとも残りの監視哨をまわっておけば、エラジア大陸内での移動をスムーズに行えるようになるのだ。P.042〜044で各監視哨への行きかたを解説するが、このミッションではクリア条件ではないナイズル島監視哨への行きかたも、併せて掲載する。各監視哨までの難易度は、アズーフ島、ハルブーン、ナイズル島は比較的簡単。ドゥブッカ島とマムージャはやや難しく、イルルシ環礁が最難関となっている。

移送の幻灯に関する豆知識

- 開通後は六門院から、アサルト挑戦時は無料で、通常時は皇国軍戦績200ポイントを消費することでワープできる
- アサルト挑戦時のワープは、監視哨の扉から外に出ることができない
- 魔笛がアルザビにない場合は、皇国軍戦績を使ってのワープができない
- 各監視哨から六門院へのワープは、魔笛状況に関係なくいつでも無料で行える

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



アズーフ島監視哨へのルート

ナシュモの東に位置する

街からの距離が短く、ほかに比べて簡単に行くことができる監視哨。開通後は、ナシュモ方面への近道としても利用できる。

ナシュモ北口(H−6)からカダーバの浮沼に出て南に進む。大きな沼がある広場に出たら東に進み、地下をくぐる通路を抜ける。大羊族が生息する広場(J−9)を北東に進み、通路を抜けると小さな沼のある広場(K−8)に。ここを南東に進むと監視哨だが、この広場から監視哨までの通路には、インプ族(視覚感知&見破りアリ)が出現するので注意しよう。

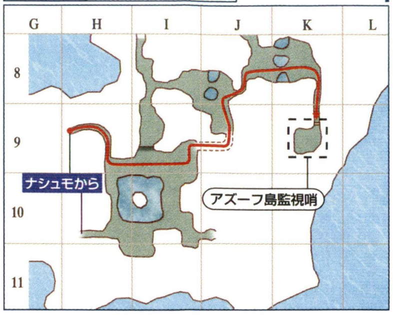
経由するエリア

ナシュモ→カダーバの浮沼→アズーフ島監視哨



◀比較的HPの少ないインプ族は、レベル上げの格好の獲物として人気が高い。狩られている際は安全だ。

MAP カダーバの浮沼



イルルシ環礁監視哨へのルート

アラパゴ暗礁域は慎重に

もっとも難易度が高い監視哨。アラパゴ暗礁域を抜けていくのだが、途中で「ラミアの牙のカギ RE」が1本必要。カダーバの浮沼(I−7)の沼にある「???」を調べると入手できる(コンクェスト集計期間に1回のみ)。

ナシュモ北口(H−6)からカダーバの浮沼を抜けて(I−6)からアラパゴ暗礁域へ。MAPの赤い線のルートのとおりに北西に向かうが、MAP①(E−7)〜(F−7)にソウルフレア族、監視哨付近にはインプ族が出現する。「インビジ」や「スニーク」を見破るので避けて進むこと。

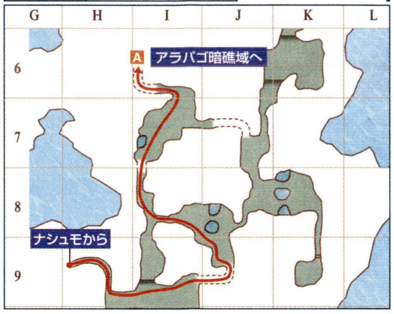
経由するエリア

ナシュモ→カダーバの浮沼→アラパゴ暗礁域→イルルシ環礁監視哨

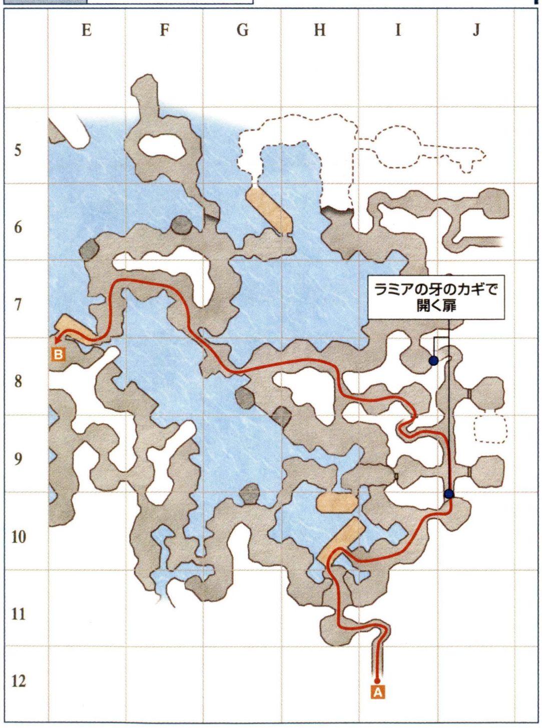


◀広く、似たような風景が続くエリアなので、なるべく地図を入手してから行くことをオススメする。

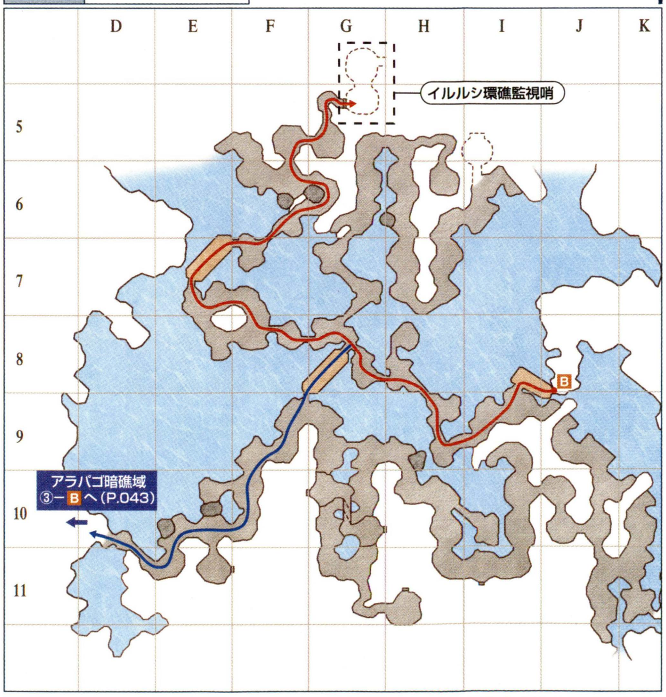
MAP カダーバの浮沼



MAP① アラパゴ暗礁域1



MAP② アラパゴ暗礁域2



……イルルシ環礁監視哨へのルート ……ドゥブッカ島監視哨へのルート2

ドゥブッカ島監視哨へのルート

2つのルートがある

ドゥブッカ島監視哨へのルートは、アラパゴ暗礁域を経由して行くルート1と、アルザダール海底遺跡群を経由して行くルート2がある。ルート1の途中、アラパゴ暗礁域1と2のMAPは左ページのイルルシ環礁監視哨に掲載したものを参照。オススメはルート2だが、アルザダール海底遺跡群に入るには「アトルガン白銀貨」が1枚必要となるので用意しておこう。

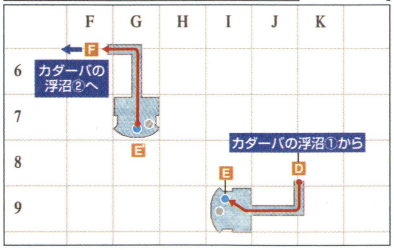
経由するエリア(ルート1)

ナシュモ→カダーバの浮沼1→アラパゴ暗礁域3→カダーバの浮沼2→ドゥブッカ島監視哨

経由するエリア(ルート2)

ナシュモ→カダーバの浮沼1→アルザダール海底遺跡群→カダーバの浮沼2→ドゥブッカ島監視哨

MAP アルザダール海底遺跡群

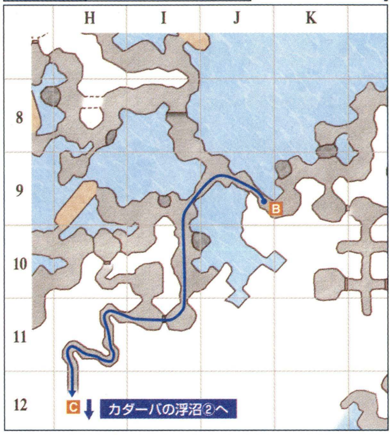


MAP カダーバの浮沼1

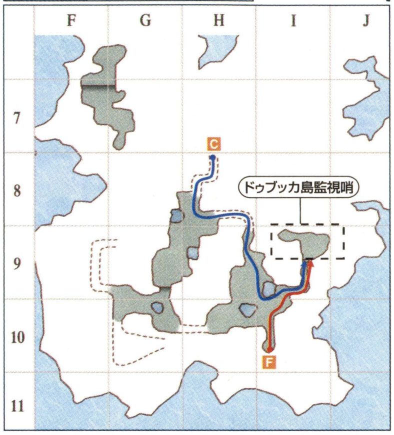


→……ルート1　→……ルート2

MAP アラパゴ暗礁域3



MAP カダーバの浮沼2



ハルブーン監視哨へのルート

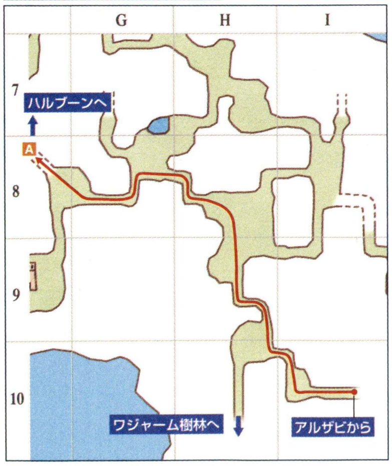
「エスケプ」があるとラクチン

正攻法で行く場合はハルブーンを抜けることになるが、「エスケプ」を使える場合は簡単に抜けられる。歩いて抜ける場合は、皇国軍戦績1000ポイントで交換できる「ハルブーン地図」を入手しておくといいだろう。まずはアルザビ(G−6)からバフラウ段丘に出て、(F−8)からハルブーンへ。「エスケプ」を使える場合は、この時点で唱えれば、ゼオルム火山(L−6)の広場までショートカットできる。「エスケプ」を使えないときは、道なりに(K−7)まで進み、分岐を右に。ふたたび道なりに進んで、(K−6)の溶岩を越えたら左に進むと、ゼオルム火山(L−7)に出る。北に進み、広場の北西から通路に入ったら、右手壁沿いに進もう。(K−7)の広場にはボム族(クラスター)がいるので、近くで魔法を詠唱しないように。

経由するエリア

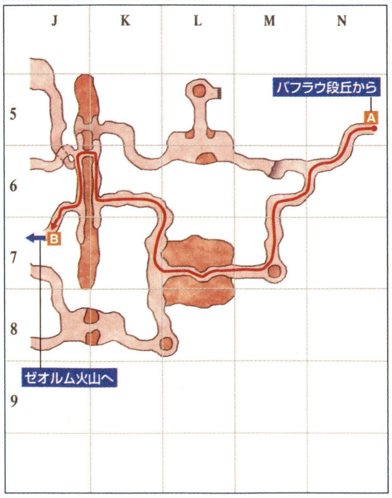
アルザビ→バフラウ段丘→ハルブーン→ゼオルム火山→ハルブーン監視哨

MAP バフラウ段丘

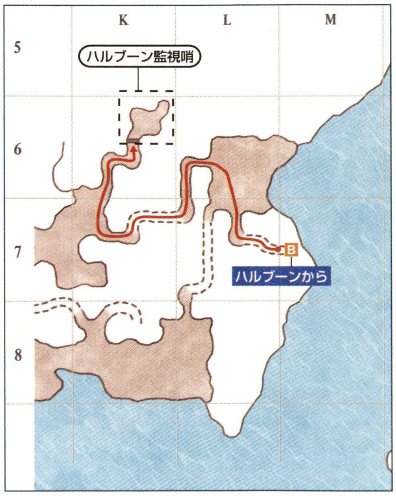


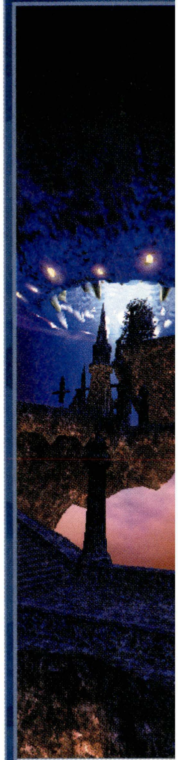
→……監視哨までのルート

MAP ハルブーン



MAP ゼオルム火山





◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

マムージャ監視哨へのルート

チョコボで行くと早い

移動距離は長いが、道さえ間違えなければ、「インビジ」と「スニーク」を使って、ソロでの挑戦が可能な監視哨だ。

アルザビ（F－7）からワジャーム樹林に出て、ひたすら南西へ。ワジャーム樹林は移動距離が長いのと、Lv75のPCでも襲われるモンスターが多数生息しているので、チョコボで抜けるとラクだ。ワジャーム樹林（D－12）からマムークに入る。マムーク内は「インビジ」と「スニーク」をかけて進もう。最初の広場に出たら左折。上段を進み（I－7）で下段に落ちて南に抜ける。ここには「インビジ」を見破るマムージャ族のNMがいるので、視界に入らないように進むこと。2番目の広場に入ったら、すぐに右に曲がって坂を上る。あとは上段をマップに記したとおりに進み、（H－10）の分岐を西に行けばいい。バフラウ段丘に出たら南西に向かうとマムージャ監視哨に到着。監視哨前の広場は、レベル上げやメリットポイント稼ぎのパーティに人気の狩場となっている。使う機会が多いので、早めに開通させたい。

経由するエリア

アルザビ→ワジャーム樹林→マムーク→バフラウ段丘→マムージャ監視哨

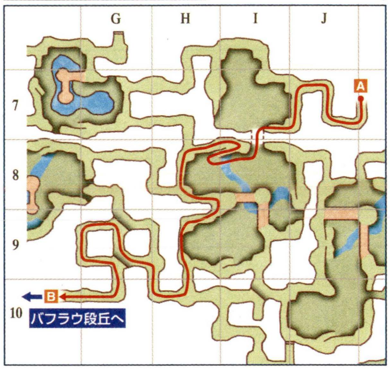


◀マムーク（H－10）の分岐は、スパイダー族が続く道へ。間違えて反対に行くと、「インビジ」を見破るマムージャ族が多数いるので注意しよう。

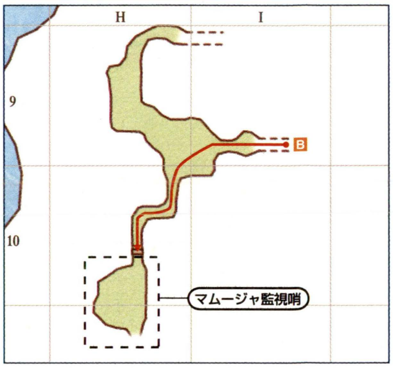
MAP ワジャーム樹林



MAP マムーク



MAP バフラウ段丘



ナイズル島監視哨へのルート

対象の監視哨ではないが……

ナイズル島監視哨は「不滅の防人」でのクリア条件の監視哨ではないので注意。

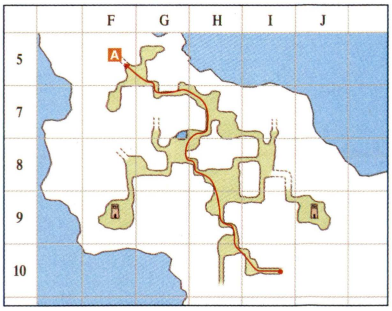
アルザダール海底遺跡群のなかにあり、入り口が各所にあるため、行きかたが何通りか存在するが、ここでは一番簡単なルートを紹介する。出発前に、アルザダール海底遺跡群に入るために必要となる「アトルガン白銀貨」1枚もしくは、「謎の証文（だいじなもの）」（P.198参照）を準備しておくこと。

アルザビ（G－6）からバフラウ段丘に出て北西に向かい、（F－6）からアルザダール海底遺跡群へ入るが、入り口にNPCが立っているので入場条件を満たそう。なお、このNPCに「アトルガン霊銀貨」3枚を渡すと「アルザダール海底遺跡群地図（だいじなもの）」をもらえる。あとは下記のマップを参考に2回ワープした先を東に向かえば監視哨に着く。

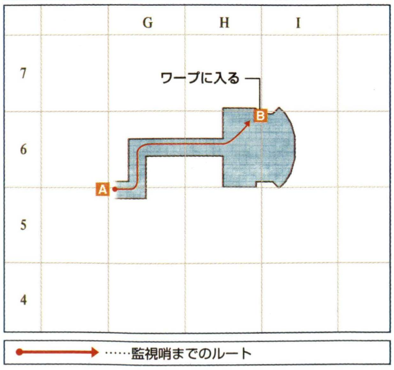
経由するエリア

アルザビ→バフラウ段丘→アルザダール海底遺跡群→ナイズル島監視哨

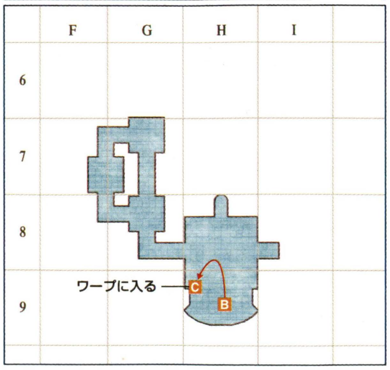
MAP① バフラウ段丘



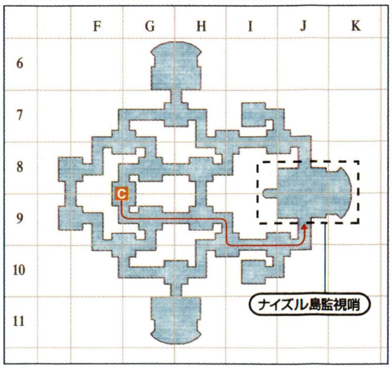
MAP② アルザダール海底遺跡群



MAP③ アルザダール海底遺跡群



MAP④ アルザダール海底遺跡群

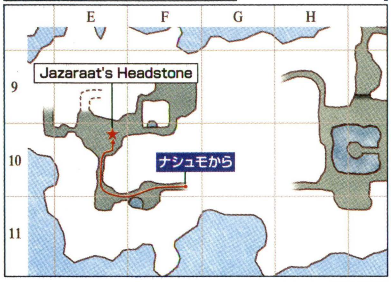


No.13 亡国の墳墓（NM戦）

推奨レベル　Lv65以上（1パーティ～2パーティ）

ナシュモ（H－6）にいるPyopyoroonに「ジョディの消化液ⓇⒺ」を渡し、「ピョピョルン特製招魂香（だいじなもの）」を入手したら、西口（G－7）からカダーバの浮沼へ向かう。（E－10）にあるJazaraat's Headstone（墓石）を調べるとイベントがあり、再度調べるとNMが出現する。周囲は柵が入り組んでいて道がわかりづらいが、墓地がある広場に出たら、東側から回り込むように行くと到達できる。ヴァナ時間20～4時の間は、周囲にアンデッドモンスターが多数出現するので注意しよう。撃破後は再度、Jazaraat's Headstoneを調べる。

MAP　カダーバの浮沼



……NM出現場所までのルート

Jazaraat戦

フォモルタイプのシャドウ族で、通常のフォモルが使う「舞空鎖」（範囲：ドラウン）や「白昼夢」（範囲：TPリセット）、「破鎧陣」（単体：防御力ダウン）、「剣山獄」（前方範囲：バインド）、「偃月刃」（単体：命中率ダウン）などの特殊技のほか、コルセアのSPアビリティである「ワイルドカード」を使う。各種状態異常に備えて、白魔道士が1人はほしいところだ。敵の強さはLv75のパーティなら2～3人でも倒せる程度だが、レベルが低い場合は人数を多めに集めて挑もう。夜間は通路まで引いて戦うこと。



◀「舞空鎖」に備え、前衛と後衛は離れて位置取ろう。墓石周辺は柵が邪魔なので、少し引くといい。

準備　ジョディの消化液ⓇⒺ

「ジョディの消化液ⓇⒺ」はアトルガンエリアに生息するモルボル族の亜種・アムルタートから入手する。見た目が赤く、既存のモルボル族が使わない「ヴァンピリックルート」というダメージ＋全強化魔法吸収の単体技を使う。バフラウ段丘とワジャーム樹林に弱めのAmeretatが、ワジャーム樹林とエジワ蘿洞に強めのGreat Ameretatが生息する。



▲「ジョディの消化液ⓇⒺ」を落とす確率は、どちらもあまり変わらないので、弱い方を狙おう。

出現するモンスター（NM）

名前	種族（ジョブ）	備考
Jazaraat	"（不明）"シャドウ族（コルセア）	ワイルドカードを使用する

No.15 漆黒の柩（BF戦）

推奨レベル　Lv70以上（1パーティ）

ナジャ社長と話して命令を受けたあと、アラパゴ暗礁域（H－8）の桟橋に行くとイベントが発生する。イベント後は（H－8）の船にあるCutterを調べると、BF「アシュタリフ号」に突入。戦闘は2部構成で、Lv75、6人、30分制限となっている。勝利すると自動でナシュモまで飛ばされるが、手伝いで参加した人はCutter前に出されるので、帰りの手段を用意しておこう。また、負けてしまった場合と、手伝いで参加する場合は、BF挑戦前にカダーバの浮沼（E－10）のJazaraat's Headstoneを調べて、再度「イフラマド金貨（だいじなもの）」を入手しておく必要がある。「亡国の墳墓」で戦った場所だが、NMとの再戦は発生しない。

Route アシュタリフ号

BF「アシュタリフ号」はアラパゴ暗礁域内にあるが、ナイズル島監視哨からアルザダール海底遺跡群を経由するか、ドゥブッカ島監視哨から向かう。BFまでのルートは、P.280の「アシュタリフ号関連クエスト」でマップを掲載しているので、そちらを参照してほしい。

第1段階

「精霊の印」＋「スリプガ」を使える人が、第1段階と第2段階それぞれの開幕用に合計2人ほしい。敵はすべてフォモルで、狩赤モ赤狩の順で並んでいる。赤だけがミスラで、ほかはヒューム男だ。NPCのGesshoが味方として参戦するが、こちらが抜刀すると敵に襲い掛かってしまうので、強化魔法などの準備が整うまでは抜刀しないようにしよう。すべて倒すと休憩なしで第2段階に突入する。

第2段階

最初はAshu Talif Crew4体だけがおり、Ashu Talif Captain（ボス）は少し遅れて出現する。ボスのHPを残り2割程度まで減らせばクリアとなるので、ほかの4体を「精霊の印」＋「スリプガ」で寝かせ、SPアビリティなどを使って一気にボスのHPを削ろう。ボスは「バルカンショット」という前方範囲に大ダメージの技と、「ワイルドカード」、片手剣WS、射撃WSなどを使用する。

出現するモンスター（BF：第1段階）

名前	種族（ジョブ）	備考
Ashu Talif Crew×2	"（不明）"シャドウ族（赤魔道士）	－
Ashu Talif Crew×2	"（不明）"シャドウ族（狩人）	－
Ashu Talif Crew	"（不明）"シャドウ族（モンク）	－

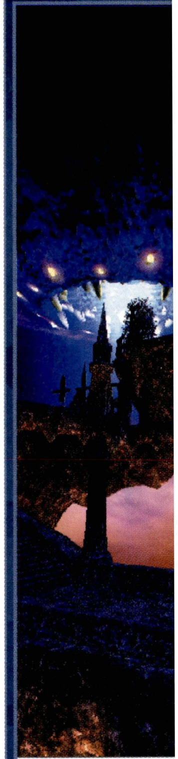
出現するモンスター（BF：第2段階）

名前	種族（ジョブ）	備考
Ashu Talif Captain	"（不明）"シャドウ族（コルセア）	ワイルドカードとバルカンショットを使用する
Ashu Talif Crew×2	"（不明）"シャドウ族（赤魔道士）	－
Ashu Talif Crew×2	"（不明）"シャドウ族（狩人）	－

Ashu Talif Captainが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
バルカンショット	前方	貫通	物理ダメージ	－

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



No.17 賓客の資格

ナジャ社長と話すとストーリーが進むが、特定の胴装備を着用した状態でないと、皇宮への参内許可がおりない。許可をもらえる胴装備は右のとおりで、これらのHQ品でもOKだ。胴装備以外はどの装備を着用していてもいいのだが、胴しか装備してない状態、武器を装備した状態では許可がおりない。アーティファクトやレリック装束、免罪符系装備、四神装備は特定の胴装備に含まれていないので注意しよう。ちなみに、許可がおりない胴装備を着用した状態だと、ナジャ社長が見本としてさまざまな装備に着替えてくれる。



▲社長のファッションショーは、該当装備以外で回想ポイントを調べることで、いつでも見ることができる。



◀さまざまな装備を見せてくれるナジャ社長。アブクーバの反応にも注目だ。



◀装備の許可を得たら、武器をはずした状態で(L-8)の皇宮入口を調べよう。

許可をもらえる胴装備

アクトン	シパーヒジョシャン	ノーブルチュニック	ブレスドブリオー
アダマンキュイラス	シャイルマンティル	バーニー	ベルワンカザカンドRE
アミールコラジンRE	シャジュブル	バーミリオクローク	ホーバーク
イギトゴムレフRE	ジャリダペティ	八幡胴丸	ホーバージョン
イギラウエスキット	ジュストコール	バローネコラッツァ	ホーリーブレスト
戦忍着	スコピオハーネス	ブラッククローク	ホマムコラッツァRE
ウォーアクトン	ダスクジャーキン	ブラックコタルディ	夜叉作務衣
エラントウプランド	デーモンハーネス	ブラッディアクトン	ユニコンハーネス
カーディナルベスト	ドラゴンハーネス	ブリガンダイン	羅漢作務衣
コーラルハーネス	ナシラマンティルRE	ブルーコタルディ	羅刹作務衣

No.22 特使の御楯(BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

「千古の渦紋」をクリア後、サラヒム・センチネルに入ると自動でイベントが発生する。選択肢はどれでもOKだ。次にナバゴ処刑場に入るとイベントがあり、奥にあるDecorative Bronze Gateという扉を調べると、またイベントとなる。再度、Decorative Bronze Gateを調べるとLv75、6人、30分制限のBF戦。NPCのKarababaが一緒に戦ってくれる。Karababaは瀕死になると「エスケプ」を唱えてBFから離脱してしまうが、その後にPCだけで倒してもクリアとなる。また、PC全員が戦闘不能になった場合でも、BFから排出されるまでの間にKarababaが敵を倒せばクリアとなる。

Route ナバゴ処刑場

ナバゴ処刑場の入口はゼオルム火山(C-8)にあり、ハルブーンを経由するか、ハルブーン監視哨とナイズル島監視哨から行くことができる。道中には見破り能力を持つワモーラ族が多く生息するが、ナイズル島監視哨から行くほうが、ゼオルム火山内での移動距離が短く済むのでオススメだ。どちらのルートも、マップはP.127に掲載しているので参照してほしい。

Khimaira13戦

Karababaも敵も、こちらが近づかないかぎり動かないので、入場したらまずは強化魔法などの準備をしよう。Karababaは古代Ⅱ系の魔法で攻撃してくれるが、ある程度HPが減ると「ブチ」というログのあと、古代Ⅱ系よりも強力な精霊Ⅰ系魔法を使いはじめる。しばらくはKarababaへの回復を控えてわざとブチ切れさせ、精霊Ⅰ系を使いはじめたら「ケアル」でKarababaのHPを満タンにしよう。

敵にある程度ダメージを与えると、「息を乱している」というログが表示されて攻撃が弱くなり、「息を整えた」と表示されると元に戻る。バランスのいいパーティ構成なら勝てる難易度の敵だが、安全を期すなら通常時は「グラビデ」を使って敵を連れ回し、「息を乱している」ときだけ攻撃するといい。また、自分たちはいっさい攻撃せずに、Karababaの魔法だけで倒すこともできる。ただし、その場合はKarababaが倒されないように注意すること。



◀このログがブチ切れの合図。あとはHPを回復しても一定時間ブチ切れ状態が続くので、活用しよう。

出現するモンスター(BF:第2段階)

名前	種族	備考
Khimaira13	キマイラ族	激しく動くモードと休憩モードを繰り返す

Khimaira13が使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
サンダーストライク	前方	貫通	雷属性攻撃、スタン	パサンダラ
テネブラスミスト	範囲	貫通	TPを減らす	−
ドレッドストーム	範囲	全消去	闇属性攻撃、テラー	−
トゥールビヨン	前方	スキル	属性攻撃、防御力ダウン、ノックバック	イレース、壁を背にして戦う

No.29 少女の傀儡 (BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

アトルガン白門(K−8)のワラーラ寺院に入るとイベント。選択肢はどれでもOKだ。次に翡翠廟に行き、奥にあるOrnamental Doorを調べるとイベント。再度調べると、Lv75、6人、30分制限のBF戦となる。



◀敵はウィヴルに騎乗したマムージャで、高レベルのビシージと、このBFでしか登場しないタイプだ。

Route 翡翠廟

マムージャ監視哨からバフラウ段丘に出て、左壁沿いに北に行くだけで着く。右壁沿いに行くとマムークの入口なので間違えないように。監視哨が使えない場合は、マムーク経由でマムージャ監視哨を目指し、バフラウ段丘に出たら右壁沿いに進めばいい。バフラウ段丘では「インビジ」と「スニーク」が必要だが、移動距離は短い。ルートマップはP.127に掲載している。

Lancelord Gaheel Ja戦

正面からターゲットを取ると、ウィヴルの攻撃＋マムージャの遠隔攻撃で、背後からターゲットを取ると、ウィヴルの尻尾による攻撃となる。オススメの構成は盾役1人(ナ)＋攻撃役2人＋回復役1人(白学)＋補助役2人(赤、吟)。途中で敵対心に関係なくターゲットを変えてくるので、盾役以外も「空蝉の術」や「ストンスキン」など防御手段を切らさないようにしよう。盾役は敵対心を高めて、すぐにターゲットを取り返すことが望ましいが、「挑発」などを使った直後にターゲットが変化したときは「かばう」が役立つ。また、「精霊の印」を使えば「グラビデ」が効く。「グラニットスキン」を使われると、敵前方からの物理攻撃は0ダメージになるので、攻撃役は後方から攻撃しよう。後半になると範囲に300〜400ダメージの「ブレージングアンゴン」を連発する。「連続魔」＋「スタン」で敵の動きを封じ、SPアビリティなどを使って一気に倒すといい。



◀ターゲットが変わる際には、セリフでターゲットとなるPCの名前が出る。ログを見落とさないように。

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Lancelord Gaheel Ja戦	マムージャ族(ナイト)	ウィヴルに騎乗している

Lancelord Gaheel Jaが使う特殊技

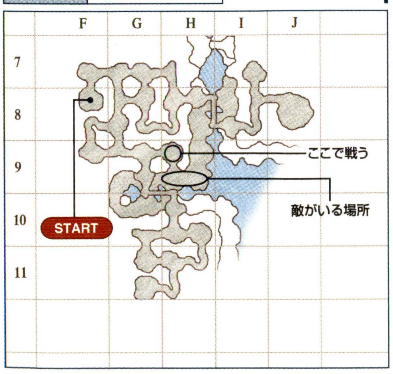
名称	範囲	空蝉	効果	対策
グラニットスキン	敵自身	−	前方からの物理攻撃を無効化	横か後ろから攻撃する
クロッパー	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
バッターホーン	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ファイアアンゴン	単体	貫通	火属性攻撃	バファイラ
ブレージングアンゴン	範囲	貫通	火属性攻撃	バファイラ

No.31 暗雲の去来 (BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

「海賊の利」をクリア後、アラパゴ暗礁域(H−8)に行くとイベントがあり、「アサルト領域特別通行許可証・ペリキア(だいじなもの)」を入手。イベントが発生する場所は、アシュタリフ号BFの入口であるCutter手前の桟橋だ。その後、カダーバの浮沼(I−9)、ドゥブッカ島監視哨内にあるRunic Sealを調べると、Lv75、6人、30分制限のアサルト形式のBF戦となる。ペリキアのアサルトを受けた状態なら六門院から戦績を使わずに移動可能だ。

MAP ペリキア



アサルト形式のBF戦

BF内にはK23H1-LAMIAという、同じ名前のラミア族が10体待ちかまえている。BFのマップはとても広いのだが、敵は(H−9)付近に密集していることを覚えておこう。入ったらまず北に向かい、突き当たったら東へ進む。すぐに南への道があるので入り、突き当たりまで進んだら、東に向かおう。螺旋状の坂があるので、ここで戦闘の準備だ。どれでもいいのでラミアを3体倒すとクリアとなるが、密集しているため、ふつうに釣るとリンクは必至。「スリプル」などの寝かせは効くが、召喚士や獣使いでペット釣りをすれば1体ずつ釣れるのでオススメだ。ペット釣りとは、ペットを敵に攻撃させたらマスターは少し下がり、敵がリンクしたことを確認してペットを帰還させると、最初に釣った1体のみがマスターのところに来るというテクニック。ただし、ペットに攻撃させる前に自分が敵に見つかってしまったり、帰還させたあとに別の敵とリンクしてしまった場合は、失敗となって多数の敵に襲われてしまうため、注意が必要だ。

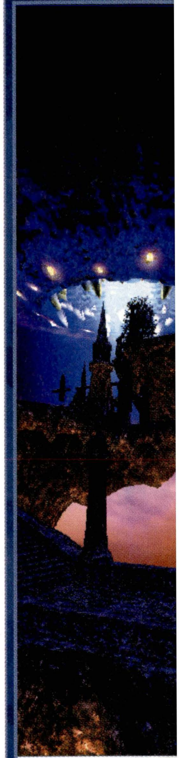
ラミア族の遠隔攻撃には、追加効果で毒の効果が発動する。また、通常のラミア族の特殊技のほかに、K23H1-LAMIA固有の特殊技として、前方範囲の「ベノモステール」を使ってくるが、これにも毒の効果がある。どちらの毒も3秒に80という非常に強力なスリップダメージを受けるので、「毒消し」や「ポイゾナ」を使ってすぐに回復するようにしよう。3体倒せば、自動的にBFから離脱し、イベントが発生するので、リンクした場合はあせらずに寝かせながら1体ずつ撃破していこう。1体1体の強さはそれほど強くはない。

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
K23H1-LAMIA×10	ラミア族(狩人)	通常攻撃追加効果:毒。ベノモステールを使用する

K23H1-LAMIAが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ベノモステール	前方	貫通	物理攻撃＋毒	ポイゾナ



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

No.36 天狗の慧眼（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

アラパゴ暗礁域（H−8）で「亡国の遺産」のイベントが終わると、自動でタラッカ入江に飛ばされる。移動後は、すぐ正面にBF入口となるRock Slabがあるので、調べてBF戦に突入しよう。ちなみに、イベントでワープしたら自動でBF戦に突入するわけではないので、戦闘の準備ができていない場合はいったん街に戻ったり、後日の挑戦にしたりしても大丈夫だ。タラッカ入江から徒歩で帰る場合は、ワープ地点から西側の壁沿いに歩いていくとカダーバの浮沼に出るので、そこから南に向かうとナシュモに戻ることができる。BF戦はLv75、6人、30分制限。クリア後のイベントで出る選択肢はどれを選んでもOKだ。クリア後は南側の出口からカダーバの浮沼に出てすぐ西のハザルム試験場に向かうとスムーズに進行できる。



◀強化魔法は持ち越せない。BF内に入ったら「微塵がくれ」に備えて、必ず「シェル」をかけよう。

Gessho戦

敵は1体だが、戦闘中に4体の分身を呼び出して5体となる。分身は20秒程度で消えるが、本体と同じタイミングで特殊技や忍術を使う。寝かせることはできず、出現した途端に本体のターゲットを取っているPCを集中攻撃するため、盾役はナイトがオススメだ。忍者が盾役を務める場合は、赤魔道士が「ディアガ」などで分身のターゲットを取り、引き離すといい。また、分身のHPは少なめなので、黒魔道士2人が「サンダガIII」を使って一掃することも可能だ。敵はHPを7割近く削ると「微塵がくれ」を使用する。このとき、分身が出ている状態だと、分身も同時に「微塵がくれ」を使用するので注意。半分以上削った時点で分身が出た状態ならいったん攻撃を中止し、分身が消えるのを待とう。敵のHPを残り2割程度まで減らすとクリアとなるので、残り4割程度から「連続魔」＋「スタン」で動きを封じ、SPアビリティなどを使って一気に削ろう。敵は特殊技のほかに各種忍術を使用する。「呪縛の術」の麻痺や「捕縄の術」のスロウに注意。

出現するモンスター（BF：第2段階）

名前	種族（ジョブ）	備考
Gessho	ヤグード族（忍者）	4体の分身を呼び出す。HPを残り20%程度まで削るとクリア

Gesshoが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
忍法「影灯篭」	敵自身	−	分身を5体呼び出す	−
醜の御楯	敵自身	−	防御力アップ	ディスペル
暫	範囲	複数	物理ダメージ	−
羽根乱吹	単体	単体	物理ダメージ	−
臨兵闘者皆陣烈在前	敵範囲	−	ウォークライの効果	ディスペル
飛電双脚	単体	単体	物理ダメージ、スタン	−
八方払い	範囲	複数	物理ダメージ	−
微塵がくれ	範囲	貫通	残りHP依存の物理ダメージ、自爆	−

No.42 巨人の懐へ（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

アトルガン白門（I−7）のRodin−Comidinに話して「ナイズル島ルートメモ（だいじなもの）」を入手後、ナイズル島監視哨内（J−9）にある、名称のないターゲットポイントを調べて「はい」を選ぶ。この時点からこのミッションをクリアするまで、サラヒム・センチネルに入ることができなくなってしまうので、昇進試験を控えている場合などは注意しよう。（I−9）のRunic Sealを調べると、Lv75、6人、30分制限のBF戦。負けてしまった場合はだいじなものを再入手する必要がある。

第1段階

入場するとパーティと同じ位置にナジャがいる。奥に進まず、その場で強化をかけよう。正面にAmnafがおり、戦闘開始するとギアが4体出現する。Amnafは「スリプル」が効くがギアは効かない。開幕で赤魔道士がAmnafを寝かせ、ギアを手前の部屋で連れ回しながら、ナジャが殴る敵から倒していこう。ナジャのHPは1400程度なので回復は早めに。ギアをすべて倒し、AmnafのHPを半分程度削ると第1段階終了。

第2段階

第1段階が終わるとナジャが先に進み、途中で止まる。その先にAmnafがいるが、こちらが攻撃するまでナジャは待っていてくれる。十分に回復をしたら、第1段階と同じ要領で戦おう。AmnafはHPが半分に減った状態で出現する。ギアをすべて倒し、残り2割程度まで削ると第2段階終了。ギア族の特殊技である「アンチグラビティ」は範囲ヘヴィの効果なので、連れ回し役が喰らった場合はすぐに「イレース」で回復するようにしよう。

第3段階

第3段階ではAmnafがソウルフレアに変化して出現するが、ナジャは第2段階と同様、こちらが攻撃するまで待っていてくれる。敵が1体なので普通に戦えば問題ないが、近接攻撃を行うと呪いの反撃効果を必ず受ける。呪いで減るHPは1割程度と少ないのと、いちいち治していてはキリがないので、治さずそのまま戦ってしまおう。そのほかではガIII系魔法と、単体の強化効果（食事含む）をすべて消す特殊技の「マインドパージ」に注意。

出現するモンスター（BF：第1段階）

名前	種族（ジョブ）	備考
Amnaf	−（青魔道士）	HPをある程度削ると奥に逃げ、第2段階となる
Imperial Gear×2	ギア族	Amnafと戦闘を開始すると4体同時に出現する

出現するモンスター（BF：第2段階）

名前	種族（ジョブ）	備考
Amnaf	−（青魔道士）	HPをある程度削ると奥に逃げ、第3段階となる
Imperial Gear×2	ギア族	Amnafと戦闘を開始すると4体同時に出現する

出現するモンスター（BF：第3段階）

名前	種族	備考
Amnaf	ソウルフレア族	−

No.44 少女の決意（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

ナジャに話すとイベントがあり「霊銀の鏡（だいじなもの）」を入手。「巨人の懐へ」と同様、ナイズル島監視哨内にある名称のないターゲットポイントを調べてから、Runic Sealを調べてBFに突入する。BF名は「少女の決意」で、Lv75、6人、45分制限で2連続のBF戦となる。45分はほかのミッションのBF戦と比べて長めだが、油断していると時間切れになってしまう程度の難易度なので注意しよう。負けた場合はナジャ社長に話して「霊銀の鏡」を再入手する必要がある。オススメのパーティ構成は、盾役（ナ）1名＋攻撃役2名＋回復役1名（白、学）＋補助役（赤、吟）2名。盾役はなるべく物理ダメージをカットする装備を用意しておくといい。後述するが1種類の攻撃手段しかないと手詰まりになる局面があるので、攻撃役は近接攻撃、遠隔攻撃、魔法攻撃のうち2種を揃えよう。最後の戦いとなるので、薬品なども多めに用意して臨みたい。



◀ナイズル島はアサルトエリアなので、楽器「ストームファイフ」のバラードトーの効果が発動する。オススメだ。



▶Alexanderの防御力はかなり高い。片手武器よりは両手武器のほうがダメージが伸びやすくオススメだ。

第1段階

同時に2体が出現するが、Razfahdはその場から移動しない。そのため、Raubahnを魔法などで釣って入口付近で戦えば、Raubahnのみを相手にすることができる。Raubahnは倒しても必ず2回蘇る。つまり全部で3回倒す必要があるのだが、3回目は近接攻撃、遠隔攻撃、精霊魔法攻撃のいずれかが無効となる。どれが無効になるかは1～2回目にそれぞれの攻撃で与えたダメージが関係するようだ。ひとつの攻撃手段しかないと苦戦するので気をつけること。敵の攻撃では青魔法「アイズオンミー」のダメージが大きいので、「スタン」で発動を阻止したい。3回倒したらRazfahdに攻撃開始。RazfahdのHPを半分削るとイベントとなり第2段階に移行する。ちなみに、先にRazfahdと戦い、Raubahnが倒れていない場合は、RazfahdのHPを半分削った段階で「絶対防御」が発動され物理攻撃無効状態になる。Razfahdには寝かせも有効だ。

第2段階

Alexanderは第1段階のRazfahdと同様、その場から一歩も移動しないのだが、第2段階ではターゲットが範囲攻撃の届かない距離にいる場合は引き寄せを行うようになり、通常攻撃は届かないが範囲攻撃なら届く距離にいる場合は範囲特殊技の「拝火の秘蹟」を頻繁に使うようになる。通常攻撃がかなり痛いので、盾役は「拝火の秘蹟」を誘発する位置で「挑発」や自己回復などで敵対心を高めてターゲットを取るといい。攻撃役は範囲攻撃に巻き込まれない場所から、ターゲットを取らないように攻撃していこう。「拝火の秘蹟」は物理ダメージカットの装備でダメージを軽減できる。敵はHPが残り50%と瀕死状態のときに、範囲に1000ダメージ程度の「聖なる審判」を発動する。これをうまく回復して乗り切れるかが勝利へのカギとなるが、AlexanderはターゲットがきれてもHPの回復がないため、入口付近で全滅して立て直すことも可能だ。

出現するモンスター（BF：第1段階）

名前	種族（ジョブ）	備考
Raubahn	－（青魔道士）	リレイズで2度復活する。与えたダメージの属性で耐性が変化。
Razfahd	－	HPを半分ほど削るとイベントがあり、第2段階になる

出現するモンスター（BF：第2段階）

名前	種族	備考
Alexander	－	－

Alexanderが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
聖なる炎	単体	貫通	ダメージ	－
拝火の秘蹟	範囲	全消去	物理ダメージ、魔法防御力ダウン	イレース
メガホーリー	範囲	全消去	属性攻撃	－
絶対防御	敵自身	－	物理ダメージ無効	－
万霊の福音	敵自身	－	HP回復	－
懺悔の間	単体	貫通	テラー	－
聖なる審判	範囲	全消去	物理ダメージ、防御力ダウン	イレース

Tips クリア後にもらえる報酬

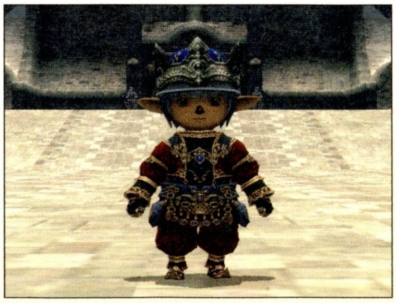
Alexander撃破後、サラヒム・センチネルでのイベントを見てから、「賓客の資格」と同様の装備条件を満たした状態で、アトルガン白門（L－8）のImperial Whitegateを調べるとイベントがあり、右記の3種の指輪のうち欲しいものを1つと、調度品の「皇国軍旗RE」をもらうことができる。指輪はこの時点でどれを選ぶか決められない場合、選択を保留することが可能だ。その場合はイベント終了後に再びImperial Whitegateを調べると、再度選択できる。なお、現在のところ、一度指輪を選択すると再度取り直すことはできないので注意しよう。

入手できる指輪（1つを選択）

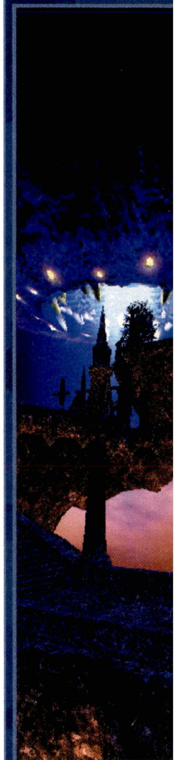
●バルラーンリングRE
魔法命中率+4　アサルト：INT+4　MND+4　CHR+4　リフレシュ　Lv50～ All Jobs

●ウルタラムリングRE
命中+4　攻+4　アサルト：STR+4 DEX+4　リジェネ　Lv50～ All Jobs

●ジャルザーンリングRE
飛命+6　飛攻+6　アサルト：AGI+6　スナップショット効果アップ　Lv50～ All Jobs



▲皇宮での報告後、サラヒム・センチネルでのイベントを見ると「グローリークラウンRE」を入手できる。



アルタナの神兵

Wings of the Goddess Missions

現代から約20年前……水晶大戦戦時下のヴァナ・ディール。
禁断の口に吸い込まれ降り立った過去の地で、冒険者は真の歴史を知るだろう。

概要　アルタナの神兵ストーリーの流れ

アルタナの神兵ストーリーに挑戦するには、拡張ディスク『アルタナの神兵』のインストールおよびコンテンツ登録が必要となる。まずはジュノ周辺3エリアにある禁断の口を調べると、過去エリアに飛ばされる。禁断の口は現代と過去をつなぐゲートのような役割を持ち、現代と過去のそれぞれ同じ場所に存在する。一度、過去側から現代側へとワープすると、以降は現代側からも利用可能になる。

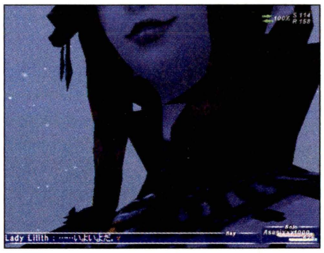
アルタナの神兵ミッションは、過去三国で発生する連続クエストと連動しており、どちらも節目において、特定のミッションもしくはクエストのクリアが発生条件となる。ストーリーの節目は右のチャートを参照。連続クエストは三国のうちいずれか一国を集中して進めれば問題ないが、ストーリーをより楽しむには三国すべてを進行するのがオススメだ。

アルタナの神兵ストーリーの構造（2009年11月実装分まで）

アルタナミッション 1~2	▶ アルタナ連合軍に所属	▶ 各国連続クエスト 1~2	▶ アルタナミッション 3	▶ 各国連続クエスト 3~4	▶ アルタナミッション 4~8	▶ 各国連続クエスト 5~6	▶ アルタナミッション 9~15	▶ 各国連続クエスト 7~8	▶ アルタナミッション 16~26	▶ 各国連続クエスト 9~10



◀リリゼットという少女と、ネコのような外見を持つ謎の生物ケット・シーを中心に物語は展開する。

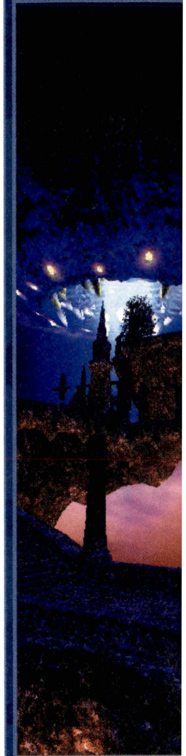


◀ミッションは2010年2月現在、完結しておらず進行中だ。本書では実装分までを紹介する。

アルタナの神兵ミッションリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション）

No.	ミッション名(英語名)	内容
1	忘らるる口(Cavernous Maws)	バタリア丘陵(H−5)、ロランベリー耕地(H−6)、ソロムグ原野(K−9)にあるCavernous Mawのいずれかを調べるとイベントが発生する。
2	はじまりの刻(Back to the Beginning)	「忘らるる口」でCavernous Mawを調べるとバタリア丘陵〔S〕、ロランベリー耕地〔S〕、ソロムグ原野〔S〕のいずれかに飛ばされ、「純白の羽根」を入手する。
3	ケット・シー、馳せる(Cait Sith)	過去三国連続クエストの「オーク軍団掃討作戦」、「静かなる警鐘」、「禍つ闇、襲来」のいずれかをクリアした状態で、バタリア丘陵(H−5)、ロランベリー耕地(H−6)、ソロムグ原野(K−9)にあるCavernous Mawのいずれかを調べるとイベントが発生する。
4	舞姫、来たりて(The Queen of the Dance)	過去三国連続クエストの「ちいさな勝利、ひとつの決意」、「新たなる猜疑」、「降臨、異貌の徒」のいずれかをクリアした状態で、南サンドリア〔S〕に入るとイベントが発生。(K−6)のDoor:"Lion Springs"を調べたあと、ジュノ上層(G−7)のTurloughに話し、「ショー・チケット」を入手する。途中の選択肢はどれでもOKだ。
5	玉冠の獣、ふたたび(While the Cat is Away)	南サンドリア〔S〕(K−6)のDoor:"Lion Springs"を調べるとイベントが発生する。選択肢はどれでもOK。
6	梢の胡蝶(A Timeswept Butterfly)	南サンドリア〔S〕から東ロンフォール〔S〕に徒歩で移動するとイベントが発生。選択肢はどれでもOK。
7	★紫電、劈く(Purple, The New Black)	ラヴォール村〔S〕に入るとイベントが発生。(F−9)のReinforced Gatewayを調べるとBF戦となる。→詳細はP.051。
8	天涯の娘(In the Name of the Father)	「紫電、劈く」のBF戦に勝利すると自動でイベントが発生する。選択肢はどれでもOK。
9	踊り子の憂慮(Dancers in Distress)	過去三国連続クエストの「それぞれの死地へ」、「隠滅の炎」、「淑女たちの饗宴」のいずれかをクリアした状態で、南サンドリア〔S〕(K−6)のDoor:"Lion Springs"を調べたあと、(I−7)のRaustigneに話す。選択肢はどれでもOK。その後、ジャグナー森林〔S〕(I−6)のElegant Footprintsを調べると、選んだ選択肢によって「獣人金貨」、「ニュモモちゃんⒺ」、「リンクスの肉」のいずれかを指定されるので、それを入手する。
10	★白い涙、黒い泪(Daughter of a Knight)	ジャグナー森林〔S〕(I−6)のElegant Footprintsに、「踊り子の憂慮」で指定されたアイテムをトレードするとイベント。南サンドリア(G−6)のAmauraに話したあと、ジャグナー森林〔S〕に生息するWandering Saplingから「ケルヌンノスの球根ⓇⒺ」を入手し、Amauraにトレードする。ジャグナー森林〔S〕(E−6)のHumus−rich Earthに「ケルヌンノスの球根ⓇⒺ」をトレードしたあと、ジャグナー森林(E−6)のHumus-rich Earthを調べるとイベントがあり、再度調べるとNM戦。撃破後にポイントを再度調べて「ケルヌンノスの樹脂」を入手したらAmauraに報告しよう。→詳細はP.052。

No.	ミッション名(英語名)	内容
11	彼の世に至る病(A Spoonful of Sugar)	「白い涙、黒い泪」で南サンドリア〔S〕(G−6)のAmauraに報告したあと、ヴァナ時間で日付変更後に再びAmauraに話すとイベントが発生し、「鎮静薬」を入手。
12	国務、携えし(Affairs of State)	南サンドリア〔S〕(I−7)のRaustigneに話すとイベントが発生。バストゥーク商業区〔S〕(H−6)のRadfordと、ウィンダス水の区〔S〕北(K−9)のVelda-Galdaを訪ねよう。訪ねる順番はどちらからでもOKだ。
13	威風凛凛(Borne by the Wind)	「国務、携えし」で最後に訪ねた国のイベント終了後に自動的に開始し、「ボーレル卿の書状」を入手する。
14	★ジュノ、擾乱(A Nation on the Brink)	ソロムグ原野〔S〕(F−6)のBulwark Gateを調べるとイベントがあり、「ハッチのカギ」を入手。選択肢はどれでもOKだ。バタリア丘陵〔S〕(J−9)のUnderpass Hatchを調べるとイベントがあり、再度調べるとレイヤーエリアでのBF戦となる。→詳細はP.052。
15	宙の座(Crossroads of Time)	「ジュノ、擾乱」のBF戦に勝利すると自動でイベントが開始する。
16	砂の記憶(Sandswept Memories)	「不帰の道程」、「栄誉と背反」、「隠者と神獣と」のいずれかをクリアした状態で、南サンドリア〔S〕に入ると発生。その後、(K−6)のDoor:"Lion Springs"を調べる。
17	娘、北進して(Northland Exposure)	ボスディン氷河〔S〕に入るとイベントが発生し、「尾行蟲」を入手する。選択肢はどれでもOK。
18	紫雲か、暗雲か(Traitor in the Midst)	ボスディン氷河〔S〕(F−7)、(G−9)、(H−8)、(I−7)、(J−8)にあるRegal Pawprintsを調べ、ミニゲームをクリアしていく。全部クリアしたら(H−10)のRegal Pawprintsを調べる。→詳細はP.053。
19	★黒き奸計の尾(Betrayal at Beaucedine)	ボスディン氷河〔S〕(H−9)のRegal Pawprintsを調べるとイベントが発生し、再度調べるとNM戦となる。勝利後に再度調べるとイベントがありクリアとなる→詳細はP.053。
20	盤上の罠(On Thin Ice)	南サンドリア〔S〕(I−7)のRaustigneに話すとイベントが発生する。
21	勇胆の証(Proof of Valor)	南サンドリア〔S〕のNPCに話しかけ、「サンドリア王国軍兵士署名」を集める。集め終わったら(I−7)のRaustigneに提出する。→詳細はP.054。
22	衝突、会戦の序(A Sanguinary Prelude)	ボスディン氷河〔S〕に入るとイベントがあり、「芳香蟲」を入手する。
23	★囚われの迷宮で(Dungeons and Dancers)	ボスディン氷河〔S〕(G−9)のRegal Pawprintsを調べるとイベントがあり、再度調べるとレイヤーエリアでのBF戦となる。クリアすると「蝕甚蟲」を入手。→詳細はP.055。
24	★禁断の口(Distorter of Time)	ボスディン氷河〔S〕(H−7)のRegal Pawprintsを調べるとレイヤーエリアでのBF戦となる。→詳細はP.055。
25	喰らわれし未来(The Will of the World)	「禁断の口」戦闘勝利後に自動でイベントが発生する。
26	傾ぐ天秤(Fate in Haze)	南サンドリア〔S〕(I−7)のRaustigneに話すとイベントが発生する。



バトル攻略 アルタナの神兵ストーリーの戦闘

アルタナの神兵ストーリーの戦闘は、いかにもボス戦といったものから、レイヤーエリア内で出口を捜索などといった作戦に近いものまで、バラエティに富んだものが揃っている。戦闘はすべてLv75制限で、基本的にLv75で挑戦するとちょうどいい難易度となっている。なお、本書ではNM戦とBF戦のほかに、No.18「紫雲か、暗雲か」のミニゲームと、No.21「勇胆の証」の署名集めについても攻略を掲載する。



◀難易度は高いが、戦闘不能になっても経験値のロストはないので安心しよう。



◀全体的にイベントシーンが長めなので、戦闘以外のパートは1人で進めるといい。

No.7 紫電、劈く(BF戦)

推奨レベル Lv65〜75(1パーティ)

Galarhigg戦

Lv75、6人、30分制限のBF戦。ドラゴン族1体が相手となるが、Lv75なら「空蝉の術」を使える攻撃役1人+「ストナ」を使える回復役1人で倒せる程度の強さだ。注意すべき特殊技は「カオスブレード」。呪い効果で最大HPと最大MPが大幅に減るので、攻撃役は「聖水」ですぐに自己回復しよう。また、たまにSPアビリティのような砂煙状のエフェクトのあとに特殊技を使うが、その際、特定属性ダメージを吸収するようになる。エフェクトが発動するたびに吸収属性が変化するので注意。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Galarhigg	ドラゴン族	引き寄せを使用する

Galarhiggが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ウィンドブレス	前方	貫通	残りHP依存の風属性攻撃	バエアロラ
カオスブレード	前方	貫通	魔法攻撃、呪い	カーズナ、聖水
鉛の歌	範囲	貫通	ヘヴィ	イレース
フレイムブレス	前方	貫通	残りHP依存の火属性攻撃	バファイラ
ペトロアイズ	視線	貫通	石化	ストナ
ヘビーストンプ	範囲	スキル	物理攻撃、麻痺	パラナ
ポイズンブレス	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、毒	バウォタラ、ポイゾナ
ボディプレス	範囲	スキル	物理攻撃	−
無の歌	範囲	全消去	魔法効果をすべて消す	−

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

No.10 白い涙、黒い泪 (NM戦)

推奨レベル Lv75(1〜2パーティ)

南サンドリア(G−6)のAmauraに話すと「ケルヌンノスの球根ⓇⒺ」が必要だと言われる。ジャグナー森林〔S〕に生息する樹人族(若木)を倒すとまれに落とすので、これを入手しよう。南サンドリアに戻り、Amauraに一度報告したあと、ジャグナー森林〔S〕(E−6)にあるHumus−rich Earthというターゲットポイントに球根をトレードして埋めるが、付近に生息するノール族は強いので注意。現代に戻り、ジャグナー森林の同じポイントを調べると、樹人族のNMが襲ってくる。これを倒したら、再度、ポイントを調べよう。



◀多用しすぎると耐性がつくが、「ストンガIII」などイヤな魔法は「スタン」などで阻止したい。

Cernunnos戦

アライアンスで戦うことが可能。Lv75の1パーティ程度で倒せる相手だが、苦戦するようなら人数を増やして短期決戦を狙おう。NMは樹人族の特殊技を使うが、「リーフストーム」は通常の敵が使うものより強力になっており、食事含む強化効果を全消去したうえでスロウ状態にしてくる。このスロウはヘイストを上書きするので注意しよう。また、特殊技のほかに「プロテスIV」、「シェルIV」、「ストンスキン」、「ケアルIV」、「ストーンIV」、「ストンガIII」、「ブレイク」などの魔法を使用してくる。「ブレイク」による石化の効果時間は長いので、「ストナ」を使える白か学がいるといい。精霊魔法に耐性があるので(50%カット程度)、物理攻撃主体で削るのがオススメだ。「バインド」、「グラビデ」、「スリプル」、「サイレス」は効かない。通常攻撃が200〜300ダメージ程度と痛いうえにダブルアタックもあり、特殊技のダメージも大きく、「ストンガIII」も脅威というやっかいな相手。ギルド桟橋へのエリアチェンジが付近にあるので、崩れてしまった場合はいったん退避し、仕切り直すといいだろう。失敗してもすぐに再度挑戦可能だ。

出現するモンスター(NM)

名前	種族	備考
Cernunnos	樹人族	特殊技のほかに回復魔法とストーンIV、ブレイクなどの黒魔法を使用する

Cernunnosが使う特殊技

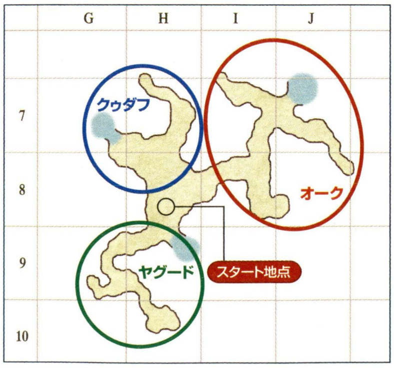
名称	範囲	空蝉	効果	対策
エンタングル	単体	貫通	物理攻撃、HP吸収、バインド	イレース
ドリルブランチ	前方	単体	物理攻撃、暗闇	ブライナ
リーフストーム	範囲	全消去	風属性攻撃、強化(食事含む)全消去、スロウ	イレース

No.14 ジュノ、擾乱 (BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

ソロムグ原野〔S〕(F−6)にあるBulwark Gateで「ハッチのカギ(だいじなもの)」を入手したあと、バタリア丘陵〔S〕(J−9)にあるUnderpass Hatchを調べるとイベントがあり、再度調べるとレイヤーエリア・常花の石窟でのBF戦に突入する。Lv75、6人、30分制限だ。負けてしまった場合は、ソロムグ原野のポイントを調べて、再度「ハッチのカギ」を入手する必要がある。勝利後はイベントがあり、調度品の「大公国旗ⓇⒺ」をもらえるが、もし所持品がいっぱいでもらえなかった場合は、バタリア丘陵〔S〕(J−9)の「???」を調べ、「手に取る」の選択肢を選ぶと入手できる。

MAP 常花の石窟



各国将軍NPCとの共闘

右記の将軍&部下NPCが味方として戦ってくれる。NPCが倒されても失敗にはならない。ただし、NPCたちは戦力になるうえに、将軍NPCの付近にいると下記のテンポラリアイテムが配布されるので、なるべく生かしておきたい。NPCは戦闘開始から数分すると、それぞれ3方向に散らばる。敵は3方向から2陣に分かれて現れ、殲滅するとボスのOne-eyed Gwajbojが出現するので撃破すればクリアだ。

味方NPCと進軍方向

●東方面(オーク)
Rongelouts N Distaud
Iron Ram Knight×2

●北方面(クゥダフ)
Zazarg
7th Cohors Legionnaire×2

●南方面(ヤグード)
Romaa Mihgo
Cobra Mercenary×2

出現するモンスター(BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Orcish Hexspinner×3	オーク族(黒魔道士)	−
Orcish Gladiator×7	オーク族(ナイト)	−
Ruby Quadav×3	クゥダフ族(赤魔道士)	−
Nickel Quadav×7	クゥダフ族(ナイト)	−
Yagudo Abbot×3	ヤグード族(白魔道士)	−
Yagudo Missionary×7	ヤグード族(忍者)	−
One-eyed Gwajboj	オーク族(ナイト)	インビンシブルを使用する

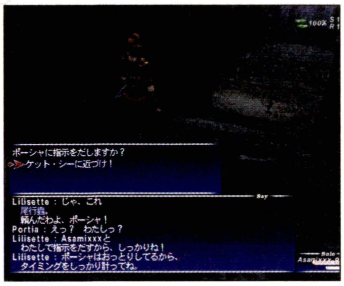
隊長付近でもらえるテンポラリアイテム

NPC名	アイテム名	効果
Rongelouts N Distaud	ダスティポーション	HP300回復
	ダスティエーテル	MP150回復
	ダスティリレイズ	効果15分間、リレイズIIIの効果
Zazarg	王者の薬	効果時間3分間、リゲイン3TP/3秒
	猛者の薬	効果時間90秒間、物理攻撃力アップ
	験者の薬	効果時間1分間、魔法攻撃力アップ
Romaa Mihgo	謀者の薬	効果時間2分間、ヘイストの効果
	武者の薬	効果時間90秒間、物理命中率アップ
	隠者の薬	効果時間90秒間、魔法命中率アップ

No.18 紫雲か、暗雲か

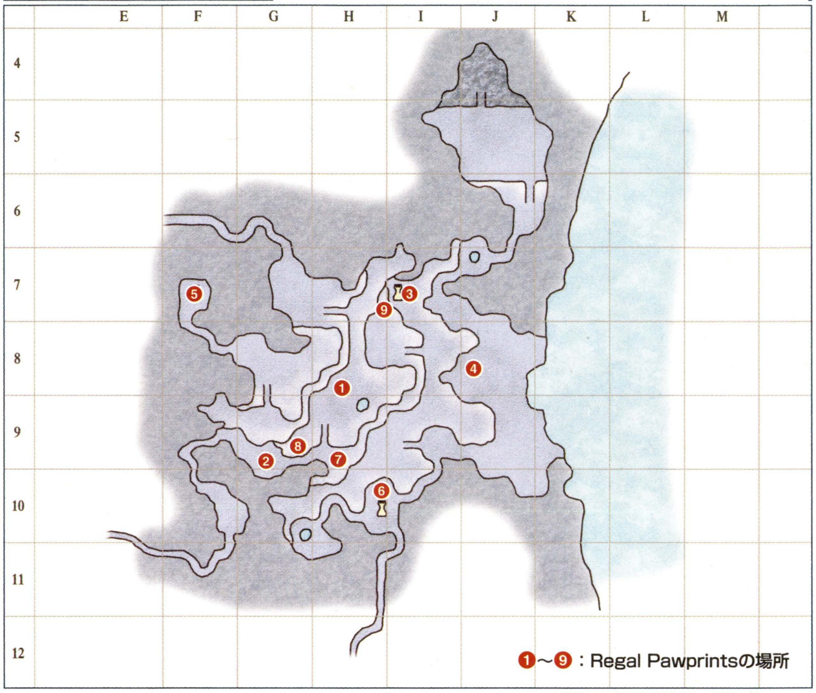
推奨レベル Lv75(1人)

ボスディン氷河〔S〕に点在するRegal Pawprintsというターゲットポイントをまわり、発生するミニゲームをクリアしていく。ミニゲームが発生するのは右のマップの1～5で、6～9はミニゲーム終了後およびNo.19以降のミッションで向かうポイントとなる。1～5を回る順番はどれからでもよく、失敗したときはエリアチェンジをすると、やり直すことができる。一度クリアした場所は、再度やり直す必要はない。このミッションでは戦闘は発生しないが、ボスディン氷河〔S〕に生息する敵は強く、知覚遮断を見破ってくる敵も存在する。ソロでまわる場合は、強化魔法やすぐに脱出できる手段を用意しておこう。



◀1～3では、ケット・シーが斜め前を向いたときが、距離を縮めるチャンスだ。

MAP ボスディン氷河〔S〕



※❻は❶～❺のミニゲーム終了後に向かう
※❼はミッションNo.19「黒き奸計の尾」で訪れる
※❽はミッションNo.23「囚われの迷宮で」で訪れる
※❾はミッションNo.24「禁断の口」で訪れる

❶(H−8)背後を狙え＜PC＞

ケット・シーがこちらに背を向けている隙に「だるまさんが転んだ」の要領で、ケット・シーに気づかれないように近づいていく。手が届くまで近づけばクリアーだ。❷と❸も同様のミニゲームだが、ここでは操作キャラクターがPC自身のため、❷と❸よりも操作しやすい。先にこちらに挑戦するといい。

❷(G−9)背後を狙え＜ポーシャ＞

❶と同様に「だるまさんが転んだ」の要領でケット・シーに近づいていくが、ここでは操作キャラクターがポーシャとなる。ポーシャはキョロキョロとあたりを見回すことがあるが、この状態のときには指示を出してからポーシャが歩き始めるまでに少し時間がかかるので注意が必要だ。

❸(I−7)背後を狙え＜リリゼット＞

ここでも❶、❷と同様に「だるまさんが転んだ」の要領でケット・シーに近づくが、操作キャラクターがリリゼットとなる。リリゼットは待機状態のときに腰に手を当てることがあるが、このとき指示をすると通常の2倍の距離を進む。ただし、そのぶん移動に時間がかかってしまうので注意。

❹(J−8)吹き矢作戦

塔の上部で動きまわるケット・シーに向かって吹き矢を放ち、当てるという作戦。ケット・シーが中央に来たときに吹き矢が当たると成功となるが、選択肢「吹く」を選んでから吹き矢が発射されるまでに1秒ほど時間がかかるので、ケット・シーの動きを推測して狙う必要がある。

❺(F−7)ヒナチョコボ作戦

制限時間1分。ヒナチョコボに変身し、「鳴く」と「背を向ける」のコマンドを使って、ケット・シーの興味を引く。鳴くとケット・シーが振り向くので、その状態で背を向けると気を引きやすい。これを繰り返しておびき寄せよう。ケット・シーが接近したら「猫だまし」のコマンドを使うと成功だ。

No.19 黒き奸計の尾 (NM戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

No.18「紫雲か、暗雲か」で5カ所のミニゲームをクリア後に、上のマップ❻(H−10)のRegal Pawprintsを調べたあと、7(H−9)のRegal Pawprintsを2度調べると、デーモン族5体とのNM戦となる。このNM戦は戦闘中に周囲の敵も襲ってくるので、1度調べてイベントを見たあと、NMと戦う前に周囲を掃除しておこう。撃破後、再度Regal Pawprintsを調べるとイベントとなるが、このイベントは長めで、終了後に周囲の敵が復活してしまっている場合が多いので注意しよう。

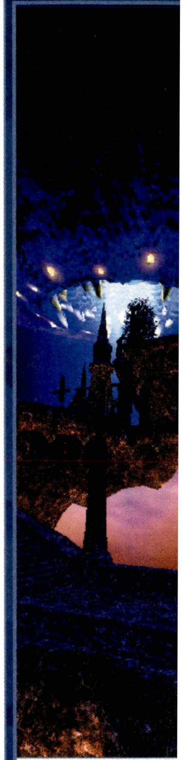
赤いデーモンを倒そう

5体のデーモン族NMが出現するが、このうちCount Halphasだけは赤い体を持つ。黒い体のDark Demon4体は寝かせが有効だ。Count Halphasを倒せばクリアとなるので、Dark Demonを寝かせて、Count Halphasのみを集中攻撃しよう。パーティに火力があり、掃除しておいた周囲のザコ敵が復活するまでに倒せそうならその場で戦うといいが(5分で復活する)、そうでない場合はポイントがある広場の南側の坂あたりで戦うのが安全だ。ただし、Count Halphasは黒魔道士タイプなため、魔法を詠唱し始めると連れて行くのに時間がかかってしまう点に注意しよう。

出現するモンスター(NM)

名前	種族(ジョブ)	備考
Count Halphas	デーモン族(黒魔道士)	倒すとクリアとなる。寝かせ無効
Dark Demon×4	デーモン族(暗黒騎士)	寝かせ有効

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



No.21 勇胆の証

推奨レベル Lv1～(1人)

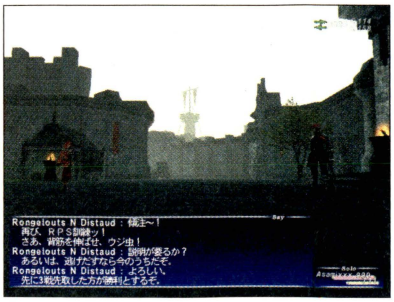
自分の実力をノユリに証明するため、王国軍の軍人たちから署名を集めるミッション。署名をくれる兵士は下記の表のとおりで、全員、南サンドリア〔S〕にいる。それぞれのNPCの位置は右のマップを参照。話しかけるだけで署名をくれるNPCもいるが、なかにはアイテムを要求してきたり、クイズを出題したりするNPCもいる。署名は20枚以上集めればミッションクリアとなるが、集めた枚数によってクリア時の報酬が、下記の表のように変化する。欲しいアイテムがある場合は狙ってみよう。満足いくまで署名を集めたら、南サンドリア(I−7)のRaustigneに提出を。

クリア時の報酬

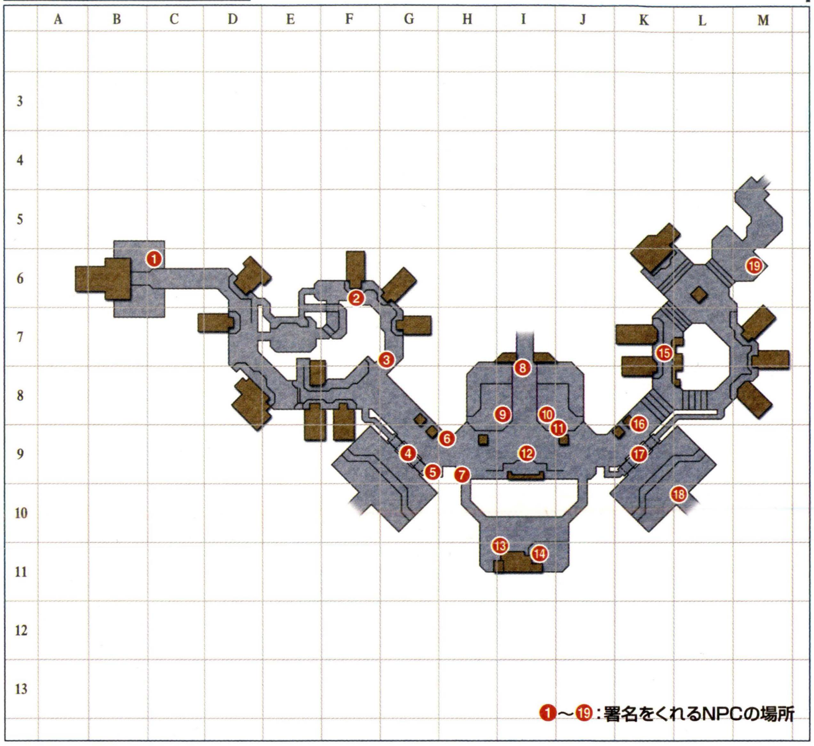
署名枚数	報酬
20～59枚	オックスオーブ(骨材)
60～79枚	フーラード(布材)
80～99枚	エンゼルオーブ(骨材)
100～119枚	オリハルコン(金属材)
120枚	モリブデインゴット(金属材)

署名をくれるNPC

場所	NPC名	条件	枚数
❶(C−6)	Machionage	−	1
❷(F−6)	Corseihaut	クイズ	～6
❸(G−7)	Louxiard	−	1
❹(G−9)	Aurfet	クイズ	～6
❺(H−9)	Andagge	−	1
❻(H−9)	Hauberliond	アイテム	12
❼(H−9)	Illeuse	−	1
❽(I−7)	Aissaville	−	1
❾(I−8)	Coucheutand	アイテム	5～15
❿(I−8)	Vichauxdat	クイズ	～6
⓫(I−8)	Eumielle	アイテム	12
⓬(I−9)	Rongelouts N Distaud	アイテム	35
⓭(I−11)	Daigraffeaux	−	1
⓮(I−11)	Sabiliont	アイテム	12
⓯(K−7)	Farouel	クイズ	～6
⓰(K−9)	Elnonde	−	1
⓱(K−9)	Loillie	−	1
⓲(L−10)	Remiotte	−	1
⓳(M−6)	Mailleronce	−	1



▲ロンジェルツだけはアイテムを渡したあとに、RPS作戦という、じゃんけん形式のミニゲームに勝つ必要がある。



出題されるクイズ

❷Corseihaut
・バストゥーク共和国の大統領は?
(答:ウーヴェ・ブリーン)
・バストゥークの大統領直属の特務隊は?
(答:ミスリル銃士隊)
・ミスリル銃士隊のリーダーは?
(答:クララ・ベスター)
・ウィンダス連邦の最高指揮官は?
(答:ロベルアクベル)
・戦闘魔導団は全部でいくつある?
(答:12)
・ミスラ傭兵団長でない者は?
(答:チョ・モーイ)

❹Aurfet
・王立騎士団の団長は?
(答:イルヴォレール・S・クスロー)
・神殿騎士団の団長は?
(答:フェブルナルド・C・ブリュノー)
・近衛騎士団の団長は?
(答:ヴァレンラール・R・ダヴィル)
・実在しない隊は?
(答:鎗鷹騎士隊)

❿Vichauxdat
・オーク帝国軍団はいくつ?
(答:3つ)
・隻眼のグワッジボッジの団の名は?
(答:切裂き団)
・クォン大陸方面司令部の長は?
(答:ゲラドホッド)

⓯Farouel
・ボスディン氷河には何がいる?
(答:スミロドン)
・ザルカバードには何がいる?
(答:タウルス)
・両方にいるモンスターは?
(答:ゴースト)

要求されるアイテム

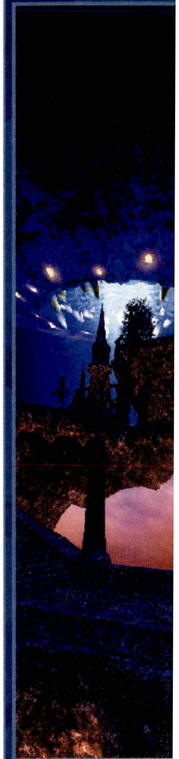
❻Hauberliond
クロスボウボルト(99本)×6セット

❾Coucheutand
オークの装備品いずれか1個(アイテムによってもらえる署名数が異なる)。
オーキシュアクスⓇⒺ(5枚)、オークの肩甲(10枚)、オークの鉄冑(10枚)、オークの黄金マスクⒺ(15枚)

⓫Emmiellie
漁師風カスレーⓇⒺ
(Q「漁師と錨」の報酬で、クリアー後は地球時間1日に1回、何度でももらえる)

⓬Rongelouts N Distaud
ノールの爪を渡したあとに、RPS作戦というじゃんけん形式のミニゲームがある

⓮Sabiliont
ギサールの野菜×8ダース



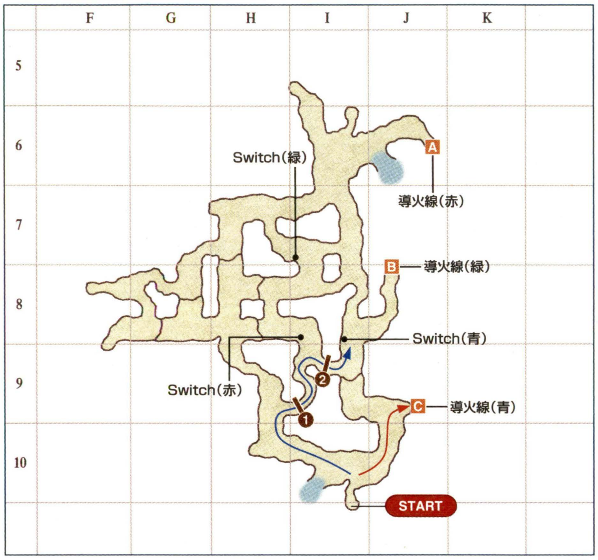
No.23 囚われの迷宮で (BF戦)

推奨レベル Lv75(2人～1パーティ)

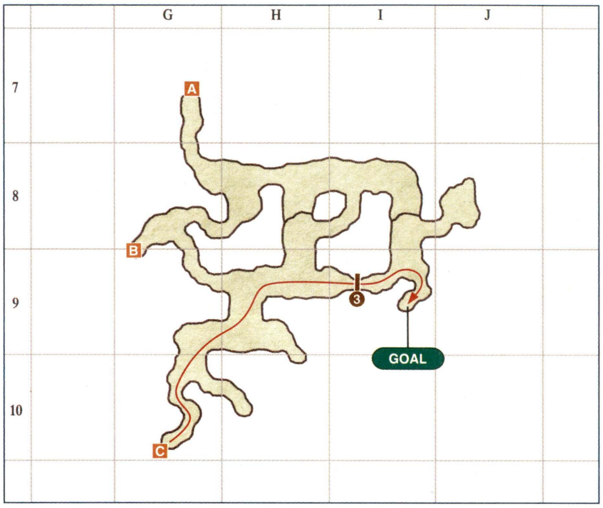
2人以上なら戦闘回避可

P.053のマップ❽のRegal Pawprintsを調べると、レイヤーエリアでの作戦に突入する。Lv75、6人、30分制限。PCは最初にテンポラリアイテムの「ネズミ火薬」を2個ずつ所持しており、エリア内に点在する「？？？(壁)」を爆破して進む。火薬は最大3個まで所持でき、エリア内のゴブリンを撃破して倒した場所に現れる光を調べると補充できる。(J−6)、(J−8)、(J−9)の火薬で破壊できない「？？？」は、エリア内にある特定の色の導火線をつないだうえで、同じ色のSwitchを起動すると破壊できる。破壊した壁のところから2枚目のマップに行き、(I−9)の「？？？(青白い光)」を調べればクリアだ。青色の最短ルートを狙えば、2人で火薬の補充なくクリアが可能だ。失敗した場合は(H−10)のRegal Pawprintsで「芳香蟲(だいじなもの)」を再入手しよう。

MAP① 常花の石窟



MAP② 常花の石窟

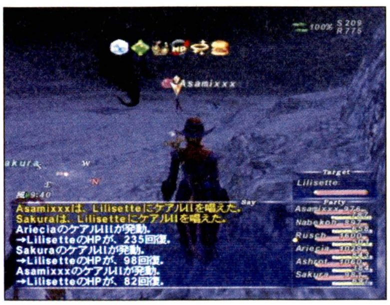


→…ゴールまでのルート(青を選んだ場合)　→…Switch(青)までのルート
❶…青を選んだ場合に爆破する壁

No.24 禁断の口 (BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

No.23「囚われの迷宮で」をクリアすると「蝕甚蟲(だいじなもの)」を入手する。これを所持した状態でP.053のマップ❾のRegal Pawprintsを調べると、レイヤーエリアでのBF戦に突入。Lv75、6人、30分制限だ。レイヤーエリア内は狭く、戦闘場所となる広場しかない。味方NPCとしてLilisetteが参戦するが、彼女が倒されると失敗となってしまう。負けてしまった場合は、(H−10)のRegal Pawprintsで「蝕甚蟲」を再入手しよう。



▲全員回復役という構成で、Lilisetteをひたすら回復しても勝てる。範囲技の届かない場所に位置取ろう。

Cait Sith Ceithir戦

敵はCait Sith Ceithirが1体で、これを倒せばクリアとなるが、途中で数回Atomosを呼び出す。Atomosは通常攻撃は行わず、「ソウルバキューム」と「ソウルインフュージョン」を使用すると消滅する。Cait Sith Ceithirは特殊技のほかに古代魔法やガIII系精霊魔法、IV系精霊魔法、弱体魔法を使用するが、特殊技の「ディバインフェーバー」は使用後に詠唱する魔法を範囲化する効果を持つ。古代魔法が「空蝉の術」を消してきたりするのだ。「レベル？ホーリー」はランダムで1～6の倍数のレベルのPCに大ダメージという技だが、Lv75の場合は1、3、5が出ると喰らうことになる。

出現するモンスター(BF)

名前	種族	備考
Cait Sith Ceithir	−	Atomosを数回呼び出す
Atomos	召喚獣	呼び出されると2つの特殊技を使って消える。通常攻撃はしない

Cait Sith Ceithirが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
イアリーアイ	前方視線	貫通	アムネジア	−
ディバインフェーバー	敵自身	−	イレース、魔法効果を範囲にする	−
ミュインララバイ	範囲	貫通	睡眠、TPが0になる	ケアル
リーガルスクラッチ	単体	単体	物理攻撃(3回)	−
レベル？ホーリー	範囲	貫通	ランダム1～6の倍数のレベルのPCに物理ダメージ	−

Atomosが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ソウルバキューム	範囲	貫通	全能力値吸引(全能力値が1になる)	イレース不可
ソウルインフュージョン	敵範囲	−	全能力値アップ	ディスペル不可

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

過去サンドリア連続クエスト

過去のサンドリアで発生する連続クエストは、エグセニミル率いる少年騎士団の冒険や成長を描いた物語となっている。現代ではコンフリクトの監督となっているエグセニミルや、王立騎士団長のラーアル、竜騎士のシラヌスなどが、まだ少年だった頃の話だ。最初は大人たちへの反抗心から行動していた彼らも、戦争という厳しい現実に直面し、少年からサンドリア王国の騎士へと成長していく。



◀路地裏の、オーク戦車と井戸がある広場が、彼らのアジトとなっている。



◀現代で傭兵士官学校教官を務めるロンジェルツも鉄羊騎士隊隊長として登場。

クエストリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるクエスト）

No.	クエスト名（英語名）	内容
1	少年たちの贈り物（Gifts of the Griffon）	南サンドリア〔S〕（G−7）のLouxiardと話し、選択肢「開ける」を選び、一度エリアチェンジをしてから再度Louxiardと話すとイベントがある。その後、（E−7）のRholontに話すとクエスト発生。「金の羽根Ⓔ」を7個渡されるので（C−6）Machionage、（G−7）Louxiard、（H−9）Illeuse、（I−9）Rongelpits N Distaud、（I−11）Sabliiont、（K−9）Elnonde、（K−9）Loillieに1個ずつトレードし、全員に渡したあとRholontに話す。
2	★オーク軍団掃討作戦（Claws of the Griffon）	「少年たちの贈り物」クリア後にヴァナ時間で日付が変わってから南サンドリア〔S〕（E−7）のRholontと話すと発生。東ロンフォール〔S〕からジャグナー森林〔S〕にエリアチェンジしてイベントを見たあと、（I−6）の？？？を調べるとNM戦となる。勝利後に再度？？？を調べるとクリア。→詳細はP.057。
3	巨人偵察作戦Ⅱ（ツー）（Boy and the Beast）	ミッション「ケット・シー、馳せる」および「オーク軍団掃討作戦」をクリアし、ヴァナ時間で日付変更後に南サンドリア〔S〕（I−7）のRaustigneに話すとイベントがある。選択肢はどれでもOK。（E−7）のRholontに話したあと、ブンカール浦〔S〕（H−6）の？？？を調べるとイベントがあり、「ブンカール浦薬草メモ」を入手。（F−5）のLeafy Patchを調べてメモのヒントに合った色の薬草を選び、（H−6）の？？？に戻るとクリアとなる。
4	★ちいさな勝利、ひとつの決意（Wrath of the Griffon）	南サンドリア〔S〕（E−7）のRholontに話すとクエスト発生。ジャグナー森林〔S〕（H−10）の？？？を調べるとイベントがあり、再度調べるとNM戦となる。撃破後に再度？？？を調べてから、Rholontに話すとクリア。選択肢はどれでもOKだ。報酬の「王国軍獣人戦役軍票」は南サンドリア〔S〕（L−6）のWyattが20147ギルで引き取ってくれる。→詳細はP.057。
5	羽撃け、鷲獅子（Perils of the Griffon）	ミッション「天涯の娘」をクリア後に南サンドリア〔S〕（E−7）のRholontに話すとクエスト発生。一度エリアチェンジをしてから再度Rholontに話したら、つぎに（I−11）のDaigraffeauxに話し、再度Rholontに話す。ジャグナー森林〔S〕に向かい、（I−6）の？？？を調べて「オーク戦車の装甲」を入手したら、Rholontに報告するとクリア。
6	★それぞれの死地へ（In a Haze of Glory）	南サンドリア〔S〕のRholontと話したあと、ガルレージュ要塞〔S〕最初のマップ（I−6）のDiordinneと話すとクエストが発生し、「8番壕のカギ」を入手する。2枚目のマップ（H−9）のWooden Cratesを調べるとレイヤーエリアでのBF戦。勝利後は南サンドリア〔S〕に戻り、ヴァナ時間18時以降にRholontに話すとクリアとなる。→詳細はP.057。
7	★名誉の代償（The Price of Valor）	ミッション「宙の座」をクリア後、南サンドリア〔S〕（E−7）のRholontに話すとイベント発生。「メープルの樹液」（東ロンフォール〔S〕のLogging Pointで伐採）、「特製ビスケット」（南サンドリア〔S〕（E−7）のTree Hollowを調べる）、「王都の地下水」（南サンドリア〔S〕（E−7）のWellを調べる）を入手してRholontに話すと「ビスケットサンド」をもらえる。その後、ジャグナー森林〔S〕（G−7）のFelled Treesを調べたらブンカール浦〔S〕に移動し、（I−8）Toppled Cresset→（F−9）のToppled Cresset→（F−13）Underbrushの順に調べる。再度Underbrushを調べるとNM戦となる。撃破後にもう一度Underbrushを調べてから、パシュハウ沼〔S〕（G−6）のShimmering Pondweedを調べるとイベントがありクリアとなる。→詳細はP.057。
8	★不帰の道程（Bonds That Never Die）	南サンドリア〔S〕（E−7）のRholontに話すと「オルシャー卿宛ての書状」を入手。パシュハウ沼〔S〕（G−6）のShimmering Pondweedを調べたあと、ジャグナー森林〔S〕（F−10）のOvergrown Mushroomsを調べてから、ジャグナー森林〔S〕内のLogging Pointで伐採を行い「ジャグナーの蔦」を入手し、再度Overgrown Mushroomsを調べるとイベントとなる。（F−7）のMossy Stumpを調べるとイベントがあり、再度調べるとレイヤーエリアでのBF戦に突入。撃破後は南サンドリア〔S〕（I−9）のRongelouts N Distaudに話すとクリア。→詳細はP.057。
9	★不慮の援軍（Songbirds in a Snowstorm）	ミッション「傾ぐ天秤」をクリア後、南サンドリア〔S〕（E−7）のRholont→（I−11）Daigraffeauxの順で話すとクエスト発生。選択肢はどれでもOK。ボスディン氷河〔S〕に入るとイベントがあり、（I−7）のColossal Footprintを調べたあと、（G−10）のRocky Perchを調べて「ゴライアスワームⒺ」を入手。ボスディン氷河〔S〕の水辺で「ゴライアスワームⒺ」と手持ちの釣竿を使って釣りを行い、「ハーブーンフィッシュ」、「アーマードロブスター」、「シールドクラブ」を入手する。再度、Colossal Footprintを調べたあと、（I−7）のCharred Firewoodに「火打石」をトレード。（H−10）のCompressed Snowを調べるとイベントがあり、再度調べるとNM戦となる。撃破後にもう一度Compressed Snowを調べるとクリアとなる。→詳細はP.057。
10	★雪原を朱に染めて（Blood of Heroes）	ザルカバード〔S〕（J−9）のAnimal Spoorを調べるとクエスト開始。（I−9）のWheel Rutを調べたあとに再度Animal Spoorを調べ「軍用プリズムパウダー」を入手。（I−7）のForbidding Portalを調べるとイベントがあり、再度調べるとレイヤーエリアでのBF戦に突入する。勝利後にWheel Rutを調べるとクリアとなる。→詳細はP.057。

過去サンドリア連続クエストの戦闘

No.2 オーク軍団掃討作戦

敵はオーク族のNMが1体。Lv75なら2～3人で倒せる強さだが、過去エリアのオーク族の特殊技である「カウンタースタンス」を使われると、カウンターの発生率がとても高くなる。ジョブによっては1人でも勝利できるが、1人の場合は正面からしか攻撃できず、カウンターがやっかいだ。2人以上で挑戦するといいだろう。寝かせは効かない。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Fingerfilcher Dradzad	オーク族(戦士)	－

No.4 ちいさな勝利、ひとつの決意

オーク族のNM1体が相手となる。NM自体はLv75なら2～3人で倒せる強さだが、周囲にはノール族とオーク族が多数徘徊しているため、それらの処理が必要だ。NMはモンクタイプで最初からカウンターを持つが、「カウンタースタンス」使用後はさらに頻度が上がる。また、最大HP最大MP最大TPをダウンさせる「トルネードエッジ」がやっかいだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Cobraclaw Buchzvotch	オーク族(モンク)	トルネードエッジ(前方:物理攻撃、HPmaxダウン、MPmaxダウン、TPmaxダウン)を使用する

No.6 それぞれの死地へ

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦。エリア内にはGoblin Poisoner、Orcish Hexspinner、Orcish Footsoldierが多数徘徊している。エリア南東にあるOrcish Turretを破壊すればクリアだ。ゴブリンとターレットが設置する爆弾は、発動すると毒状態になるので注意。失敗した場合は、一度Diordinneに話したあと、ヴァナ時間で日付変更後に、再度Diordinneに話しかけよう。

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Goblin Poisoner	ゴブリン族(シーフ)	Effluvial Grenadeという爆弾を設置する
Orcish Hexspinner	オーク族(黒魔道士)	－
Orcish Footsoldier	オーク族(戦士)	－
Orcish Turret	シージターレット	Effluvial Grenadeという爆弾を設置する。倒すとクリアとなる

No.7 名誉の代償

黒魔道士タイプのオーク族NM1体が相手となる。敵は通常攻撃に呪い(最大HPと最大MPが半減)の効果があるので、攻撃はなるべく「空蝉の術」で避けたい。ガIII系精霊魔法やIV系精霊魔法、「ブライガ」、「ディスペガ」などを使用するが、特殊技「バーサーカーダンス」を使用したあと一定時間、魔法詠唱時間なし&魔法頻発モードとなる。短期決戦が難しい場合、このモードのときは連れ回すようにするといい。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Madthrasher Zradbodd	オーク族(黒魔道士)	通常攻撃追加効果:呪い

No.8 不帰の道程

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦。Lv75のバランスのいい6人パーティで挑戦しよう。ベヒーモス族1体が相手だが、上位のベヒーモス族が使う範囲魔法の「メテオ」は使ってこない。「メテオ」以外の特殊技は通常のベヒーモス族が使うものと同じだが、「雄叫び(ウォークライ効果)」で攻撃力が上がった状態での「衝撃波(前方範囲ダメージ)」が非常に強力となるので、「雄叫び」を使われたら即座に「ディスペル」などで消すようにしよう。また、このNMは魔法ダメージに対して「サンダーボルト」(範囲ダメージ+スタン+空蝉全消し)で反撃してくる習性を持つ。精霊魔法だけでなく、WSの連携ダメージに対しても反撃されてしまうので、WSは繋がらないものを選ぶか、タイミングをずらして撃つようにしよう。

出現するモンスター(BF)

名前	種類	備考
Young Behemoth	ベヒーモス族	通常攻撃追加効果:雷属性ダメージ。メテオは使わない

No.9 不慮の援軍

戦士タイプのオーク族NM1体が相手。Lv75の6人パーティで勝てる敵だが、アライアンスでの挑戦も可能だ。周囲にはアンデッドが多数徘徊するため、敵がいない南側の通路に引き込んで戦うといい。敵はほぼ常時ダブルアタック状態。盾役はナイトか、回避を強化した忍者がオススメだ。全般的に精霊魔法も弱体魔法も効きづらいので、物理攻撃で削っていこう。盾役以外がターゲットを取ると崩れやすいが、攻撃役がサポシで盾役に「だまし討ち」していくと安定しやすい。

出現するモンスター(NM)

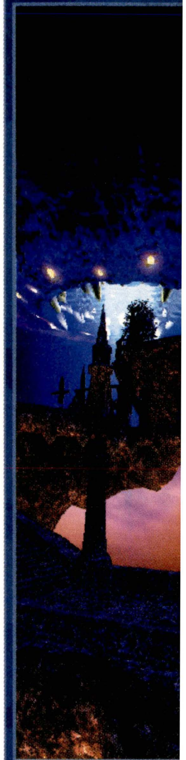
名前	種類(ジョブ)	備考
Orcish Bloodletter	オーク族(戦士)	マイティストライクを使用する

No.10 雪原を朱に染めて

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦。味方NPCとしてExcenmilleが参戦するが、彼が倒されると失敗となる。全8体の敵が出現するが、Kingslayer DoggvdeggとGherrmoga以外は寝かせることができる。Excenmilleは戦闘開始直後に「ビスティヨブラスト」という爆弾を使う。これは敵だけでなく範囲内のPCにもダメージを与えるので注意。また、敵を寝かせたあとに爆弾が発動すると寝かせた敵が起きてしまう。準備ができたら抜刀してExcenmilleを突っ込ませ、「ビスティヨブラスト」の発動を確認したあと「スリプガ」で寝かせよう。Kingslayer Doggvdeggは盾役が引き抜いてマラソン。残りのメンバーでGherrmoga→Bloodwing Deathrainer×2→Bloodwing Maimer×2の順に倒し、最後にKingslayer Doggvdeggを倒そう。

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Kingslayer Doggvdegg	オーク族(ナイト)	インビンシブル、トルネードエッジを使用する。寝かし無効
Gherrmoga	ブガード族	寝かし無効
Bloodwing Maimer×4	オーク族(戦士)	寝かし有効
Bloodwing Deathrainer×2	オーク族(黒魔道士)	寝かし有効



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

過去バストゥーク連続クエスト

過去のバストゥークで発生する連続クエストは、大臣暗殺事件や、ヒュームとガルカの内乱など、水晶大戦戦時下という大変な時期にありながらも内政をまとめきれていない不穏な実情を描いている。ミスリル銃士隊を中心に物語が展開していくが、フォルカーとザイドは、この時点ですでにミスリル銃士として登場するのだ。また、現代で子供の姿だったグンパは、転生前の大人の姿で登場する。



◀全体的に緊張感が漂う、サスペンス仕立てのストーリーとなっている。



◀カンパニエで活躍する将軍のアーデルハイトも、ストーリーに登場する。

クエストリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるクエスト）

No.	クエスト名（英語名）	内容
1	沈黙の契約（Better Part of Valor）	バストゥーク商業区〔S〕から北グスタベルグ〔S〕にエリアチェンジをするとイベントとなり「獣毛の束」を渡される。バストゥーク商業区〔S〕（K−10）のEngelhartに話したあと北グスタベルグ〔S〕（F−8）の？？？を調べたら、ブンカール裏〔S〕に向かい、（J−6）のLeadavoxに一度話したあとに「ノールの爪」を渡す。バストゥーク商業区〔S〕に戻り、Engelhartに報告するとクリア。
2	静かなる警鐘（Fires of Discontent）	「沈黙の契約」をクリア後、一度エリアチェンジをしてからバストゥーク商業区〔S〕（K−10）のEngelhartに話しかけ、選択肢「はい」を選ぶ。バストゥーク商業区〔S〕（H−9）Pagdako→大工房（J−8）Iron Eater→バストゥーク商業区〔S〕Engelhartの順に話したあと、グロウベルグ〔S〕（I−6）の？？？を調べてからバストゥーク商業区〔S〕に戻り、Engelhartに報告したあと（H−6）のGentle Tigerに話す。最後にもう一度Engelhartに話すとクリアとなる。
3	★解明への灯（Light in the Darkness）	ミッション「ケット・シー、馳せる」および「静かなる警鐘」をクリアし、ヴァナ時間で日付変更後にバストゥーク商業区〔S〕（H−6）のGentle Tigerに話すとクエスト発生。（H−6）のPagdakoに話したあと、（F−8）のBlatherixに話すと「ゴブリンチョコ」30個か5000ギルを要求されるのでいずれかを渡すと「鉱山の坑道のカギ」を入手できる。グロウベルグ〔S〕からパシュハウ沼〔S〕にエリアチェンジするとイベントがあり、パシュハウ沼〔S〕（F−5）のCorroded Doorを調べるとレイヤーエリアでのBF戦となる。撃破後はバストゥーク商業区〔S〕に戻りGentle Tigerに報告。選択肢で「換気口」「軍務大臣が灯りをつけなかった」「なにかに気をとられていた」を選ぶとクリアとなる。→詳細はP.059。
4	新たなる猜疑（Burden of Suspicion）	「解明の灯」をクリア後、ヴァナ時間で日付変更後にバストゥーク商業区〔S〕（H−6）のGentle Tigerに話すとクエスト発生。（K−10）のEngelhartに話したあと、連合軍戦績ワープもしくはバタリア丘陵〔S〕（J−10）からエルディーム古墳〔S〕に入り、（G−9）から次のマップ→（L−12）から次のマップに行った先にある（I−7）のSarcophagusを調べるとイベントがある。バストゥーク商業区〔S〕に戻り、Gentle Tigerに話すとクエストクリアとなるが、その後、ヴァナ時間で日付変更後に（F−8）のBlatherixに話すと「エリクサー」を入手できる。
5	騒乱の行方（Storm on the Horizon）	ミッション「天涯の娘」をクリア後、バストゥーク商業区〔S〕にエリアチェンジするとクエスト発生。（H−6）のGentle Tigerに話したあと、北グスタベルグ〔S〕（J−7）にあるMonument→グロウベルグ〔S〕（I−6）の???の順に調べて回るとクリアとなる。
6	★隠滅の炎（Fire in the Hole）	バストゥーク商業区〔S〕にエリアチェンジするとイベントがあり、「銀山の廃坑のカギ」を入手する。北グスタベルグ〔S〕（E−9）のStonehoused Aditを2度調べると、レイヤーエリアでのBF戦に突入。クリア後はバストゥーク商業区〔S〕に戻り、Gentle Tigerに2度話すとクリアとなる。→詳細はP.059。
7	旋風、再び（Quelling the Storm）	ミッション「宙の座」をクリア後、バストゥーク商業区〔S〕にエリアチェンジするとクエスト発生。（H−6）Gentle Tiger→（H−5）Paul→（H−10）Biggorf→（I−9）Wilhelminaの順で話したあと、再びGentle Tigerに話してから、（F−8）のBlatherixに話すと「ゴブリンメスティン」、「ゴブリン風キノコ鍋」、「ツインクルパウダー」を要求される。3つのアイテムを渡したら、Gentle Tigerに話してから、ブンカール裏〔S〕（F−6）にある？？？を調べるとイベント。バストゥーク商業区〔S〕に戻り、Blatherixに話すとクリアとなる。
8	★栄誉と背反（Honor Under Fire）	バストゥーク商業区〔S〕（H−6）のGentle Tigerに話すとクエスト発生。ブンカール浦〔S〕に向かい、（F−6）の？？？→（J−7）のBeastman Ensignの順で調べる。バストゥーク商業区〔S〕に戻り、Gentle Tigerから「試製閃光手榴弾」をもらったら、ブンカール浦〔S〕（J−7）のBeastman Ensignを2度調べると、レイヤーエリアでのBF戦となる。クリア後はGentle Tigerに報告するとクリア。→詳細はP.059。
9	向かうべき道（Beneath the Mask）	ミッション「傾ぐ天秤」をクリア後、バストゥーク商業区〔S〕（H−6）のGentle Tigerに話すとクエスト発生。ベドー〔S〕にエリアチェンジしてイベントを見たあと、バストゥーク商業区〔S〕に戻ってGentle Tigerに話し、エルディーム古墳〔S〕（I−8）のRed Axelに話すとイベントとなる。ブンカール浦〔S〕（J−6）のLeadavoxに「蜜蝋」と「テキスタイルダイR」を渡すと「封蝋」を入手。エルディーム古墳〔S〕でRed Axelに話したあと、バストゥーク商業区〔S〕に戻りGentle Tigerに話そう。最後にボスディン氷河〔S〕（F−10）にあるHoarfangを調べるとクリアとなる。
10	★囚われし者（What Price Loyalty）	バストゥーク商業区〔S〕（H−6）のGentle Tigerに話すと「食糧の入った布袋」を入手。北グスタベルグ〔S〕（E−11）Roderichに話したあと、バストゥーク商業区〔S〕のGentle Tigerに話したら、ザルカバード〔S〕にエリアチェンジし、「青の奉書」を入手。（I−7）のForbidding Portalを2度調べると、レイヤーエリアでのBF戦となる。勝利後はバストゥーク商業区〔S〕に戻り、Gentle Tigerに報告するとクリア。詳細はP.059。

過去バストゥーク連続クエストの戦闘

No.3 解明への灯

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦。Lv75の2〜3人で勝つことができる。エリア内にはSapphire Quadavが1体と、Sapphirine Quadavが9体いる。ジョブはすべて白魔道士だが、Sapphire〜だけが「女神の祝福」を使用する。入場すると自分の周囲に敵が2〜3体ずつ固まっているので、端に退避し少しずつ釣って倒していこう。Sapphire〜を倒すとSapphirine〜は小道に逃げるが、追いかけて倒す。全部倒す必要はなく、7〜8体倒したところでクリアとなる。なお、BF戦に負けてしまった場合は、Blatherixにゴブリンチョコ10個か1000ギルを渡すことで、だいじなものを再入手できる。

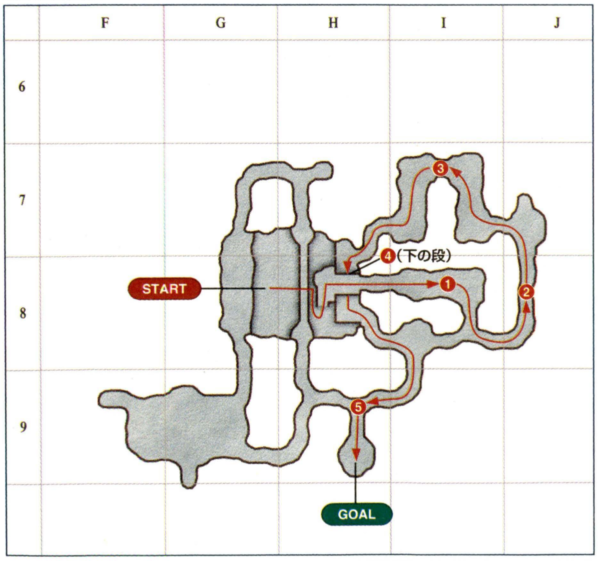
出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Sapphirine Quadav×9	クゥダフ族(白魔道士)	−
Sapphire Quadav	クゥダフ族(白魔道士)	女神の祝福を使用する

No.6 隠滅の炎

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでの作戦。出現する多数の敵を倒しながら、NPCのAdelheidをエリア最奥にあるシージターレットまで護衛する。Adelheidは最初に話しかけると移動を開始し、以降は会話などで移動を止めることはできない。途中、5カ所でクゥダフ族の襲撃を受けるのだが、そのときのみ移動を中断するるのだ。襲撃してきたクゥダフ族すべてを撃破すると、再度移動を開始するので、もし途中でMP回復などをしたい場合は、わざと1体だけ倒さずに寝かせておくなどして回復するようにしよう。敵が襲撃してくる場所は下のマップ、襲撃する敵の内訳は右上の表を参照。構成は、「スリプガ」や「ララバイ」を使える人が2人以上いるといいだろう。なお、失敗した場合は、ヴァナ日付変更後に、北グスタベルグ〔S〕(J−9)のSolitary Antからだいじなものを再入手できる。

MAP ルホッツ銀山



……進行ルート

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Ancient Quadav×13	クゥダフ族(戦士)	−
Gold Quadav×10	クゥダフ族(シーフ)	−
Iron Quadav×6	クゥダフ族(ナイト)	−
Magnes Quadav×5	クゥダフ族(黒魔道士)	−

モンスターの出現地点

出現地点		出現するモンスターのジョブ
1 (I−8)		前方から戦戦シシナ
2 (J−8)		後方から戦戦シ
3 (I−7)		前方から戦戦戦シシナナ
4 (H−8)	第1陣	前方から戦戦、後方からシシ
	第2陣	前方から黒ナ、後方から戦シ
5 (H−9)	第1陣	前方から戦戦シ
	第2陣	前方から黒ナ、後方から戦シ
	第3陣	前方から黒黒黒ナ

No.8 栄誉と背反

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦。敵はアーリマン族のArch Ahrimanが1体だが、時間が経過すると、Volker、Nicolaus、Five Moonsのいずれかに変身し、変身後のHPをゼロにするると、アーリマンがHPが減った状態で現れる。変身は何度も行われ、最終的にアーリマンのHPを削りきれば勝利となる。アーリマンとNicolausの使うガⅢ系精霊魔法と、Five Moonsの「ギロティン」が危険だ。なお、失敗した場合は、Gentle Tigerからだいじなものを再入手しよう。

出現するモンスター(BF)

名前	種類	備考
Arch Ahriman	アーリマン族	各種精霊魔法やブライガを使用する。途中で以下のNPCに何度も変身する
Volker	−	アーリマンが変身した姿。片手剣WSを使用する
Nicolaus	−	アーリマンが変身した姿。片手棍WSを使用する
Five Moons	−	アーリマンが変身した姿。両手鎌WSを使用する

No.10 囚われし者

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦で、敵はKlara1体のみ。入場してから30秒ほどで襲い掛かってくるので、強化は入場前に済ませよう。片手剣WSの「フラットブレード」、「サークルブレード」、「サベッジブレード」、「スウィフトブレード」のほかに、オリジナルの「テンブラーブレード」を使用する。「テンブラーブレード」は石化効果の範囲技だが「空蝉の術」で避けられないので、「ストナ」を使える白魔道士か学者が必須だ。Klaraは敵対心が特殊で、ナイトの「ロイエ」はほとんどダメージを与えられない。なお、失敗した場合は、Gentle Tigerからだいじなものを再入手できる。

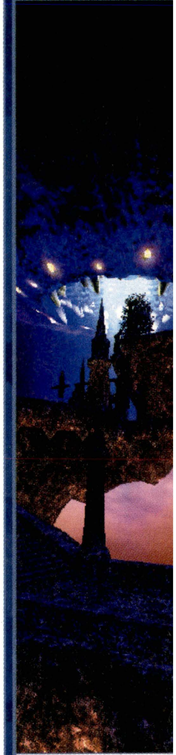
出現するモンスター(BF)

名前	種類	備考
Klara	−	片手剣WSのほかにテンブラーブレードという固有技を使用する

Klaraが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
テンブラーブレード	範囲	貫通	物理攻撃、石化	ストナ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



過去ウィンダス連続クエスト

過去のウィンダスで発生する連続クエストは、ロマー・ミーゴ率いるコブラ傭兵団を中心に展開するが、ヤグードの直接侵攻を受けているウィンダスは切迫した状態にあり、冒険者は大魔元帥ロベルアクベルや、その参謀であるレコ・ハボッカから、直接の特命を何度も受けることになる。アジドマルジドやシャントットをはじめとした、現代でも活躍するNPCたちも多数登場する内容となっている。



◀レコ・ハボッカは、史上初の男性ミスラNPC。謎の多い人物だ。



◀現代では英雄として語り継がれている召喚士のカラハバルハも登場する。

クエストリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるクエスト）

No.	クエスト名（英語名）	内容
1	胎動、牙持つ乙女（The Tigress Stirs）	ウィンダス水の区〔S〕にエリアチェンジするとイベントが発生し、「ヤグードの漆黒羽根」を入手する。水の区〔S〕北（H−10）のDhea Prandolehに話すとクエスト発生。西サルタバルタ〔S〕（I−6）にある？？？を調べて「小さな星の木の実」を入手したら、水の区〔S〕に戻り、北（K−5）のDoor:Acolyte Hostelを調べるとクリアとなる。
2	★禍つ闇、襲来（The Tigress Strikes）	「胎動、牙持つ乙女」クリア後、ヴァナ時間で日付変更後にウィンダス水の区〔S〕北（H−10）のDhea Prandolehに話すとクエスト発生。カルゴナルゴ城砦〔S〕の城砦内部（I−8）にいるRotih Moalghettに話してから、城砦外（I−9）の？？？を2度調べると、NMとの戦闘となる。撃破後、再度？？？を調べてから水の区〔S〕に戻り、Dhea Prandolehに報告すればクリア。→詳細はP.061。
3	憂国の使者（Knot Quite There）	ミッション「ケット・シー、馳せる」および「禍つ闇、襲来」をクリア後、ヴァナ時間で日付変更後にウィンダス水の区〔S〕北（K−5）のDoor:Acolyte Hostelを調べるとクエストが発生するので、選択肢「行きたい！」を選ぶ。ソロムグ原野〔S〕に向かい、（F−6）のBulwark Gateを調べるとイベントがある。ソロムグ原野〔S〕やガルレージュ要塞〔S〕にいるヤグード族モンスターを倒して「百八結節のキープスⓇⒺ」を入手したら、それをBulwark Gateにトレードしよう。その後、南サンドリア〔S〕にエリアチェンジするとイベントがあり、南サンドリア〔S〕（M−8）のDoor:Houseを調べるとクリアとなる。
4	★降臨、異貌の徒（A Manifest Problem）	カルゴナルゴ城砦〔S〕城砦内部（I−8）のRotih Moalghettに話すとクエスト発生。オズトロヤ城〔S〕にエリアチェンジしてイベントを見たらカルゴナルゴ城砦〔S〕に戻り、Rotih Moalghettに話すと「ワームキー」を入手できる。城砦内部（H−5）にあるColorful Doorを調べるとレイヤーエリアでのBF戦。勝利後は、自動で西サルタバルタ〔S〕のウィンダス入口に飛ばされるが、そのまま水の区〔S〕にエリアチェンジするとクリアとなる。→詳細はP.061。
5	勃発、ミスラ大戦（When One Man Is Not Enough）	ミッション「天涯の娘」をクリア後、ウィンダス水の区〔S〕北（H−10）のDhea Prandolehに話すとクエスト発生。西サルタバルタ〔S〕（F−11）のSealed Entranceを調べてイベントを見たら、水の区〔S〕に戻り、Dhea Prandolehに報告しよう。（F−8）Tohs Jhannih、（F−9）Chioh Remhrll、（F−9）Kleh Engyumohに話すと必要となるアイテムのヒントがわかる。「ピピラ」、「グリーディ」、「森ブナ」、「サイレドンの黒焼き」のいずれかを準備し（「森ブナ」と「サイレドンの黒焼き」以外は2個必要となる）。Seald Entranceにトレードするとイベント。すべての選択肢を順番に選んで見終わるとクリアとなる。
6	★淑女たちの饗宴（A Feast for Gnats）	西サルタバルタ〔S〕からウィンダス水の区〔S〕にエリアチェンジするとクエスト発生。ソロムグ原野〔S〕（K−9）のMham Lahrihに話すとイベントがあり、つぎに下の段にあるAbandoned Mineshaftを調べると「戦用爆竹」を入手できる。再度、Abandoned Mineshaftを調べると、レイヤーエリアでのBF戦に突入。勝利後はウィンダス水の区〔S〕に戻り、Dhea Prandolehに報告するとクリアとなる。→詳細はP.061。
7	★朔北の爪牙（The Long March North）	ミッション「宙の座」をクリア跡、ウィンダス水の区〔S〕にエリアチェンジするとクエスト発生。南サンドリア〔S〕（I−7）Raustigne→（H−9）Hauberliondの順で話すと次に行くエリアを指定されるが、指定エリアは会話での選択肢によって変化する。東ロンフォール〔S〕（J−11）、ジャグナー森林〔S〕（J−5）、ラヴォール村〔S〕（K−9）のうち、いずれか指定されたエリアに行き、New−turned Earthを調べると「暗黒の灰」を入手。大工房（H−8）Striking Snakeに話したあと、北グスタベルグ〔S〕に出現するMining Pointで採掘を行い、「炎の水銀」と「氷の硫黄」を入手。大工房に戻りStriking Snakeに話し、エリアチェンジとヴァナ時間日付変更を経てから再度話すと「破邪の弾」を入手。カルゴナルゴ城砦〔S〕城砦内部（I−8）のRotih Moalghettに話したあと、城砦内部（E−8）のWarding Doorを調べると、5体のNMとのバトルとなる。撃破後、Warding Doorを調べてイベントを見るとクリア。→詳細はP.061。
8	隠者と神獣と（The Forbidden Path）	ウィンダス水の区〔S〕にエリアチェンジするとクエスト発生。3つのものを集めることになるが、北（K−9）のVelda−Galdaに話すと再度ヒントを聞くことができる。「小さきもの」が表すのはピクシー族で、グロウベルグ〔S〕（F−5）のFey Blossomsを2度調べたあと、過去世界の獣人系モンスターが落とす「妖蟲のフラスコⓇⒺ」をそこにトレードすることで「うつろう紐」を入手できる。「翼持つ友」が表すのはヤグード族で、オズトロヤ城〔S〕1枚目のマップ（G−7）にあるWrithing Flameを調べたあと、現代の高レベル獣人系モンスターから「偉大な（各ジョブ）の証ⓇⒺ」を入手し、それを証と同じジョブの状態でWrithing Flameにトレードすると「たゆたう紐」を入手できる。証は限界突破クエストなどで使用済みのものでも大丈夫で、また、トレードする際のジョブは証と同じジョブならレベル1でも構わない。「8つ目の部屋」が現すのは内ホルトト遺跡の部屋のことで、内ホルトト遺跡のトライマライ水路への入口があるマップ（I−7）にある、Gate of Darknessを調べると「ゆらめく紐」を入手できる。部屋は魔封門の奥にあるので、ソロで行く場合は「魔封門の札」か「鼻の限認可証」が必要となる。水の区〔S〕北（K−9）のVelda-Galdaに3つの紐を渡し、ヴァナ時間で日付変更後に再度Velda−Galdaに話すとクリアとなる。
9	★光の記憶（Sins of the Mothers）	ミッション「傾ぐ天秤」をクリア後、ウィンダス水の区〔S〕北（H−10）のDhea Prandolehに話すとクエスト発生。（K−9）のVelda-Galdaに話したらカルゴナルゴ城砦に向かい、城砦外部（E−7）のStone Monumentを調べたあと、城砦外部（F−5）Succulent Cactusを調べると「新鮮なドラゴンフルーツ」を入手。再度Stone Monumentを調べてから（G−7）のSunken Hollowを2度調べると、レイヤーエリアでのBF戦となる。勝利後は自動的に西サルタバルタ〔S〕のウィンダス入口前に飛ばされるので、ウィンダス水の区〔S〕にエリアチェンジするとクリアとなる。→詳細はP.061。
10	★星月、その姿は（Howl from the Heavens）	「光の記憶」クリア後、ヴァナ時間で日付変更後にウィンダス水の区〔S〕にエリアチェンジするとクエスト開始。現代の修道窟（ダボイ）、クゥルンの大伽藍（ベドー）、祭壇の間（オズトロヤ城）にあるMagiciteを調べ、それぞれ「メノ石の欠片」、「ミノ石の欠片」、「クノ石の欠片」を入手する。いずれも三国共通ミッション4−1「魔晶石を奪え」で行く場所だ。3つとも手に入れたらウィンダス水の区〔S〕北（K−9）のVelda−Galdaに話し、西サルタバルタ〔S〕にエリアチェンジするとイベントとなる。西サルタバルタ〔S〕（J−8）のWindurstian Bulwarkを2度調べると18体のNMとのバトル。勝利後、再度Windurstian Bulwarkを調べたあと、ウィンダス水の区〔S〕にエリアチェンジするとクリア。→詳細はP.061。

No.2 禍つ闇、襲来

敵は"リンクス"クァール族のNMが1体。Lv75ならジョブによってはソロでも勝つことができるが、固有技の「ブリンクオブベリル」が脅威なので、2～3人以上で挑戦することをオススメする。「ブリンクオブベリル」は瀕死ダメージ+敵対心リセット効果の技だが、視線判定なので構えを見てからすぐに後ろを向けば避けられることがある。「スリプル」が効くので、ピンチの際は寝かせて立て直そう。通常のリンクス同様、雷属性の攻撃は敵のTPが溜まりやすくなるので注意。

出現するモンスター(NM)

名前	種類	備考
War Lynx	"リンクス"クァール族	ブリンクオブベリルという固有特殊技を使用する

No.4 降臨、異貌の徒

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦となる。エリア内には約50体のヤグード族が出現するのでそれらを殲滅させる。Lv75で挑戦する場合、1体1体の強さはそれほど強くないので、範囲WSなどで倒していくのがオススメだ。寝かせが効かないので3人以上で挑戦するといい。最後に登場するLaa Yaku the Austereだけは HPが多く、少し強めになっているので注意。なお、失敗した場合はRotih Moalghettに話すと、再度だいじなものを入手できる。

出現するモンスター

名前	種類(ジョブ)	備考
Yagudo Votary×?	ヤグード族(モンク)	–
Yagudo Priest×?	ヤグード族(白魔道士)	–
Yagudo Theologist×?	ヤグード族(黒魔道士)	–
Yagudo Interrogator×?	ヤグード族(侍)	–
Yagudo Herald×?	ヤグード族(忍者)	–
Laa Yaku the Austere	ヤグード族(白魔道士)	–

No.6 淑女たちの饗宴

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでのBF戦となる。味方NPCとしてRomaa Mihgoとその部下たちが参戦してくれるが、Romaa～が倒されると失敗。奥のほうにあるConfederate Belfryを破壊することが勝利条件だ。敵を寝かせつつ、NPCとともにすべての敵を丁寧に倒してからベルフリーに向かう戦法と、最初からベルフリーだけを狙っていく戦法があるが、瞬発的な火力に自信がない場合は丁寧に倒していくほうが安全だ。どちらの戦法でも、Romaa～専属回復役1名+寝かせ兼PC回復役を2～3名+攻撃役2～3名という構成が戦いやすい。失敗した場合はヴァナ日付変更後に、Mham Lahrihに話そう。

出現するモンスター(BF)

名前	種類(ジョブ)	備考
Nickel Quadav×3	クゥダフ族(ナイト)	最初から出現している
Zircon Quadav×3	クゥダフ族(黒魔道士)	最初から出現している
Silver Quadav×3	クゥダフ族(シーフ)	最初から出現している
Bo'Dho's Shieldwarrior×?	クゥダフ族(戦士)	Confederate Belfryが呼び出す
Gigas Trebucket×3	巨人族(狩人)	途中で出現する
Gigas Flanker×2	巨人族(戦士)	途中で出現する
Confederate Belfry	ベルフリー	最初から出現しており、倒すとクリアとなる

No.7 朔北の爪牙

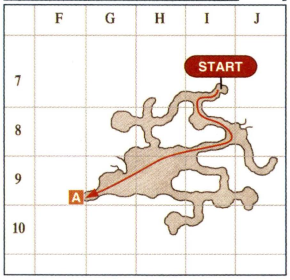
レベル制限なし、6人、30分制限の、コンフロントNM戦。5体の敵が出現するが、Count Furfurだけが際立って強く、寝かせも無効となっている。開幕に「精霊の印」+「スリプガII」で全体を寝かせたら、盾役(ナ推奨)がCount Furfurを引き抜いてキープし、ほかのメンバーでTartalo×2→Count Murmurをすばやく倒して、最後にCount Furfurを倒すという流れがオススメだ。失敗してもすぐに再戦できる。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Count Furfur	デーモン族(シーフ&暗黒騎士)	寝かせ無効
Count Murmur×2	デーモン族(戦士)	寝かせ有効
Tartalo×2	アーリマン族	寝かせ有効

No.9 光の記憶

レベル制限なし、6人、30分制限で、レイヤーエリアでの作戦となる。ミスラ親子NPCのNhev Befrathi(母)とSyu Befrathi(子)をゴールまで護衛することがクリア条件。NPCはスタート地点におり、それぞれ最初に話しかけたPCのあとを歩き、再度話しかけるとその場に待機する。エリア内には多数のモンスターがおり、母はヤグードを、子はゴブリンとクラブを見ると逃げる。子が10回逃げると失敗だ。失敗した場合は「新鮮なドラゴンフルーツ」の入手からやり直しとなる。





……おすすめルート

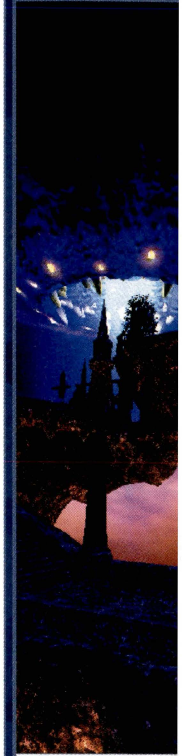
No.10 星月、その姿は

レベル制限なし、18人、30分制限の、コンフロントNM戦。Lv75の10人程度で挑戦するのがオススメだ。戦闘を開始すると、Protective Wardという魔法障壁が3枚出現する。襲いくる多数の敵からこの壁を守ることが任務で、壁が全部破壊されると失敗となる。味方NPCとしてRomaa Mihgoが参戦してくれるが、強いので放っておいて問題ない。敵は全部で4回に分かれて出現するが、時間がたつと前の部隊を全滅させてなくても次の部隊が出現するので注意しよう。敵の強さは楽な相手程度で寝かせは効かない。失敗してもすぐに再戦可能だ。

出現するモンスター(NM)

名前	種類(ジョブ)	備考
Yagudo Parivir×6	ヤグード族(侍)	第1陣で出現する
Giganotaur×3	タウルス族	第2陣で出現する
Kindred Incantor×6	デーモン族(黒魔道士)	第3陣で出現する
Blurry Eye×3	アーリマン族	第4陣で出現する

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



ミッションの進め方
サンドリア王国
バストゥーク共和国
ウィンダス連邦
三国共通ミッション
ジラートの幻影
プロマシアの呪縛
アトルガンの秘宝
アルタナの神兵
追加シナリオ

追加シナリオ
Expansion Chapter

ダウンロードによって導入できる追加クエストは外伝的な物語だ。2010年2月現在、3つの作品が発表されている。

概要 報酬目当てで何度も挑戦できる

追加シナリオは現在、「石の見る夢」、「戦慄！モグ祭りの夜」、「シャントット帝国の陰謀」の3作品が発表されている。それぞれ1作品980円で、PlayOnline上で購入することが可能だ。

追加シナリオには、各作品を最後までクリアしたときにもらえる特別な報酬(各作品のページで紹介する)のほかに、バトルやミニゲームなど、シナリオの一部分に再挑戦することでもらえる「カギ」が各作品6種類ずつ存在する(一部のカギは1度目の挑戦でも入手可能)。これらのカギはすべて「だいじなもの」で、所持した状態でジュノ下層の天晶堂内にある赤いTreasure Cofferを調べると、カギを使って宝箱を開け、アイテムを入手することができる。入手できるアイテムはランダムで決まり、それぞれ下の表の報酬テーブルに記したアイテムか、特定のオーグメントアイテム(次ページの表を参照)のうち、いずれか1個を入手するのだ。オーグメントアイテムの場合は、付与性能もランダムで決まる。

Tips 3作品購入特典

現在発売されている3作品をすべて購入すると、特典として「ネクサスケープRE」をもらえる。背装備だが、パーティを組んだ状態でエンチャント効果を利用すると、パーティリーダーが特定のエリアにいるときにかぎり、リーダーの場所までワープできるという便利なアイテムだ。3作品購入後に、天晶堂の宝箱を調べると入手できる。

「石の見る夢」で入手できるカギ

カギの名前	入手法	報酬テーブル
紅玉のカギ	ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesに「日光の欠片RE」、「月光の欠片RE」、「星彩の欠片RE」を渡す	A
緑玉のカギ	ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesに「ゴブリン風サラダ」、「ゴブリンジュース」、「ゴブリン風燻製」を渡す	B
黄玉のカギ	「ゴブリン風サラダ」、「ゴブリンジュース」、「ゴブリン風燻製」を入手後、No.4「神の歌の残響が呼ぶ その2」のコンフロントNM戦に勝利する	C
青玉のカギ	フェ・インのSeed Afterglowを9個すべて集める	D
白玉のカギ	「シードの紋章」を入手後、No.7「廃墟で待つ者は その3」のBF戦に勝利する	E
黒玉のカギ	「輝ける石」を入手後、No.11「天よ聴け、魂の返歌」のBF戦に勝利する	F

「戦慄！モグ祭りの夜」で入手できるカギ

カギの名前	入手法	報酬テーブル
白珊瑚のカギ	ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesに「オークの装甲板RE」、「クゥダフの背甲部品RE」、「ヤグードパテRE」を渡す	A
青珊瑚のカギ	ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesに「鋭い金属片」、「硬い樹皮」、「皮付き羊肉の燻製」を渡す	B
桃珊瑚のカギ	No.6「走れ！解呪の品を求めて」のコンフロントNM戦に勝利する	C
黒珊瑚のカギ	ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesの指定エリアでチョコボ掘りを行い、「泥だらけの木箱」を入手して届ける	D
紅珊瑚のカギ	「九曜星の数珠」を入手後、No.10「吠えよ！やとわれ用心棒」のBF戦に勝利する	E
ボケ珊瑚のカギ	「超モグボナンザ参加券」を入手後、No.14「砕け！邪なる者の野望」のBF戦に勝利する	F

「シャントット帝国の陰謀」で入手できるカギ

カギの名前	入手法	報酬テーブル
モーグリ座のカギ	ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesが指定する呪符キットを渡す	A
死鳥座のカギ	ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesに渡されるお札を、3カ所以上の回廊に貼って報告する	B
サボテンダー座のカギ	ノーグ(I-8)のAndrauseの調査に協力後、No.6「アルド暗殺計画 その2」のコンフロントNM戦に勝利する	C
ボム座のカギ	聖地ジ・タおよびロ・メーヴに出現するNMからチップの欠片を6種集め、ジュノ港(G-8)Squintrox Dryeyesに渡す	D
チョコボ座のカギ	No.10「クローン・タルタル部隊」のBF戦に勝利する	E
トンベリ座のカギ	No.13「呪われる世界」のBF戦に勝利する	F

報酬テーブル

A	アイアンインゴット、スチールインゴット、ミスリルインゴット、シルバーインゴット、鉄鉱、黒鉄鉱、ミスリル鉱、銀鉱、エルム原木、チェスナット原木、魔法のフィナーレ、ディスペル、空蝉の術:弐、イレース、契約書『光の精霊』、契約書『闇の精霊』、エリクサー
B	ペリドット、ガーネット、真珠、黒真珠、ターコイズ、ゴシェナイト、アメトリン、スフェーン、赤石、藍石、黄石、翠石、透石、紫石、黒石、白石、ホワイトオーク原木、ローズウッド原木、ポーション+1、エーテル+1、エリクサー
C	黒鉄鉱、金鉱、ミスリル鉱、白金鉱、雄羊の角、飛竜の鱗、魔人の角、珊瑚のかけら、エボニー原木、マホガニー原木、埋れ木、雄羊の毛皮、有翼獅子の毛皮、飛竜の皮、リジェネIII、レイズII、ハイポーション、ハイエーテル、ハイエリクサー
D	ジェダイド、アクアマリン、ペイナイト、クリソベリル、ムーンストーン、サンストーン、ジルコン、フローライト、ミスリルインゴット、スチールインゴット、ゴールドインゴット、ダークインゴット、黒鉄鉱、エボニー原木、マホガニー原木、ハイポーション+1、ハイエーテル+1、ハイエリクサー
E	金糸、虹布、羅紗、黒甲虫の体液、モルボル粘糸、フェニックスの尾、御影石、賢者の石、ハイポーション+2、ハイエーテル+2、バイルエリクサー
F	エメラルド、ルビー、ダイアモンド、スピネル、デスストーン、サファイア、エンジェルストーン、トパーズ、白金鉱、黒鉄鉱、オリハルコン鉱、アダマン鉱、シェルIV、ケアルV、レイズIII、サンダーIII、ハイポーション+3、ハイエーテル+3、バイルエリクサー

石の見る夢で入手できる可能性のあるオーグメントアイテム

カギの名前	装備品名	付与される可能性のあるステータス
紅玉のカギ	シルバーベルト	STR+、AGI+、HP+、命中+、飛命+、DEX−
	金の帯	INT+、MND+、CHR+、MP+、ペット:命中+、回避−
	ウルフマント	STR+、HP+、攻+、飛攻+、耐氷+、回避−
	サーセットケープ	INT+、MND+、CHR+、MP+、敵対心+、ペット:魔法命中率+
	ミスリルリング	HP+、攻+、魔法命中率+、回避+、モクシャ+、MP−
緑玉のカギ	ソードベルト	STR+、DEX+、VIT+、ヒーリングHP+、飛攻+、命中−
	コルセット	HP+、MP+、命中+、回避+、ヘイスト+、攻−
	オーロラマント	HP+、MP+、耐火+、耐土+、敵対心−、防−
	ラムマント	DEX+、AGI+、命中+、飛命+、MP−、HP−
	ニンフシールド	STR+、INT+、MND+、CHR+、MP+、魔法命中率+
黄玉のカギ	カラパスゴルゲット	STR+、攻+、飛攻+、ストアTP+、耐水+、命中−
	ビークネックレス	INT+、MND+、CHR+、魔法命中率+、敵対心+、ペット:攻+
	錦の帯	HP+、MP+、魔法命中率+、強化魔法スキル+、ペット:魔法命中率+、スロウ+
	ラプトルマント	VIT+、AGI+、HP+、耐光+、敵対心+、DEX−
	ゴールドリング	INT+、MND+、CHR+、MP+、魔法命中率+、敵対心+
青玉のカギ	トルク	AGI+、INT+、MND+、CHR+、MP+、HP−
	クァールゴルゲット	AGI+、命中+、飛命+、モクシャ+、耐土+、飛攻−
	虹の帯	INT+、MND+、CHR+、MP+、ヒーリングMP+、魔法命中率−

カギの名前	装備品名	付与される可能性のあるステータス
青玉のカギ	ビークマント	STR+、DEX+、命中+、回避+、モクシャ+、攻−
	プラチナリング	STR+、DEX+、VIT+、HP+、命中+、攻−
白玉のカギ	エメラルドピアス	VIT+、AGI+、飛命+、回避+、ペット:回避+、飛攻−
	ルビーピアス	STR+、INT+、攻+、飛攻+、ペット:攻+、命中−
	ダイアモンドピアス	AGI+、INT+、MP+、魔法攻撃力アップ+、ペット:魔法攻撃力アップ+、魔法命中率−
	スピネルピアス	DEX+、MND+、命中+、モクシャ+、ペット:命中+、攻−
	サファイアピアス	STR+、MND+、MP+、魔法命中率+、ペット:魔法命中率+、HP−
	トパーズピアス	DEX+、VIT+、HP+、防+、ペット:防+、回避−
	デスピアス	HP+、MP+、防+、敵対心+、ペット:敵対心+、VIT−
	エンジェルピアス	CHR+、HP+、MP+、敵対心−、ペット:敵対心−、防−
黒玉のカギ	エメラルドリング	STR+、VIT+、AGI+、HP+、耐氷−、INT−
	ルビーリング	STR+、DEX+、INT+、HP+、耐水−、MND−
	ダイアリング	AGI+、INT+、MND+、MP+、耐火−、STR−
	スピネルリング	DEX+、AGI+、MND+、HP+、耐土−、VIT−
	サファイアリング	STR+、MND+、CHR+、MP+、耐雷−、DEX−
	トパーズリング	DEX+、VIT+、INT+、HP+、耐風−、AGI−
	デスリング	MP+、回避+、防+、敵対心+、耐光−、CHR−
	エンジェルリング	CHR+、HP+、命中+、敵対心−、ペット:命中+、防−

戦慄！モグ祭りの夜で入手できる可能性のあるオーグメントアイテム

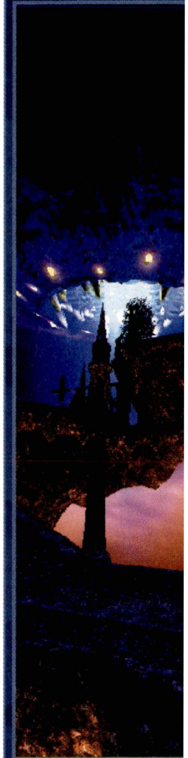
カギの名前	装備品名	付与される可能性のあるステータス
白珊瑚のカギ	ブラスマスク	VIT+、HP+、MP+、ストアTP+、レジストポイズン+、命中−
	コットングローブ	DEX+、AGI+、命中+、耐火+、耐氷+、攻−
	スタデッドトラウザ	攻+、飛攻+、モクシャ+、レジストブライン+、ペット:防+、INT−
	チェスナットサボ	MND+、詠唱中断率ダウン+、耐水+、敵対心−、ペット:魔法命中率+、MP−
	ウールローブ	AGI+、飛攻+、飛命+、耐土+、敵対心−、STR−
青珊瑚のカギ	バッデッドキャップ	DEX+、AGI+、攻+、耐雷+、敵対心+、回避−
	ビロードカフス	STR+、攻+、回避+、レジストスリープ+、ペット:命中+、HP−
	リネンズボン	MP+、魔法命中率+、詠唱中断率ダウン+、コンサーブMP+、強化魔法スキル+、MND−
	アイアングリーヴ	STR+、CHR+、HP+、魔法攻撃力アップ+、耐光+、攻−
	クイルブゥイ	HP+、ヒーリングMP+、歌の詠唱時間−、レジストスタン+、弱体魔法スキル+、敵対心+
桃珊瑚のカギ	シルクハット	精霊魔法スキル+、弱体魔法スキル+、暗黒魔法スキル+、回復魔法スキル+、ペット:魔法命中率+、MP−
	スチールフィンガー	攻+、命中+、ヘイスト+、耐風+、レジストスロウ+、回避−
	ホワイトズボン	INT+、MND+、CHR+、詠唱中断率ダウン+、契約の履行使用間隔−、敵対心+
	ラプトルレデルセン	VIT+、CHR+、HP+、MP+、ペット:防+、魔法命中率−
	カラパスハーネス	攻+、命中+、回避+、モクシャ+、レジストパライズ+、スロウ+
黒珊瑚のカギ	ビークヘルム	MP+、攻+、命中+、飛命+、回避+、STR−
	スコピオミトン	STR+、VIT+、CHR+、MP+、ペット:攻+、攻−

カギの名前	装備品名	付与される可能性のあるステータス
黒珊瑚のカギ	ダークブリーチズ	AGI+、回避+、ストアTP+、耐風+、レジストサイレス、HP−
	ピガッシュ	DEX+、HP+、ヒーリングHP+1、飛命+、飛攻+、AGI−
	シルクコート	INT+、MND+、ヒーリングMP+、魔法命中率+、耐闇+、MP−
紅珊瑚のカギ	ニティドチョーカー	DEX+、命中+、攻+、耐雷+、ペット:命中+、HP−
	ニューマカラー	STR+、飛攻+、飛命+、レジストグラビティ+、ペット:回避+、防−
	オリアトネックレス	STR+、DEX+、ストアTP+、耐火+、ペット:クリティカルヒット+、命中−
	アロイトルク	ヒーリングHP+、魔法命中率+、精霊魔法スキル+、弱体魔法スキル+、管楽器スキル+、MP−
	バーリゴルジェ	INT+、MND+、CHR+、詠唱中断率ダウン+、敵対心−、魔法命中率−
ボケ珊瑚のカギ	レジリエントマント	STR+、攻+、命中+、モクシャ+、回避−、命中−
	シフォンケープ	HP+、MP+、ヒーリングHP+、被物理ダメージ−、耐氷−、スロウ+
	アルティウスマント	CHR+、契約の履行使用間隔−、レジストサイレス+、ペット:魔法攻撃力アップ+、耐光−、HP−
	コルテージュケープ	MND+、ヒーリングMP+、詠唱中断率ダウン+、レジストパライズ+、精霊魔法スキル+、魔法命中率−
	ラゲッドマント	INT+、ケアルの詠唱時間−、コンサーブMP+、敵対心−+、ペット:攻+、MP

シャントット帝国の陰謀で入手できる可能性のあるオーグメントアイテム

カギの名前	装備品名	付与される可能性のあるステータス
モーグリ座のカギ	スタデッドバンダナ	STR+、攻+、命中+、レジストバインド+、耐氷+、HP−
	チェーンベルト	VIT+、MP+、耐風+、耐土+、敵対心+、AGI−
	ウールスロップス	INT+、MND+、魔法攻撃力アップ+、レジストポイズン+、ペット:防+、MP−
	チェーンチョーカー	MP+、ヒーリングMP+、詠唱中断率ダウン+、耐闇+、敵対心−、INT−
死鳥座のカギ	アイアンスケイル	STR+、HP+、ヒーリングHP+、攻+、ペット:攻+、DEX−
	エボニーサボ	CHR+、MP+、魔法命中率+、詠唱中断率ダウン+、耐光+、敵対心+
	ウエストベルト	STR+、攻+、命中+、レジストチャーム+、レジストグラビティ+、回避−
	オークシールド	MP+、魔法命中率+、ケアル回復量+、耐火+、ペット:命中+、VIT−
サボテンダー座のカギ	タートルバングル	CHR+、攻+、命中+、レジストスタン+、レジストパライズ+、DEX−
	シルクコート	INT+、MND+、CHR+、リジェネ、レジストブライン+、魔法命中率−
	喉輪	STR+、DEX+、HP+、ストアTP+、耐水+、スロウ+
	カラパスマスク	AGI+、MND+、HP+、飛命+、耐風+、飛攻−

カギの名前	装備品名	付与される可能性のあるステータス
ボム座のカギ	タイガーマント	AGI+、HP+、回避+、被魔法ダメージ−、耐氷+、VIT−
	バシニット	攻+、モクシャ+、ヘイスト+、レジストサイレス+、ペット:魔法命中率+、命中−
	シルクスロップス	AGI+、MND+、MP+、飛攻+、敵対心+、ペット:回避+
	バトルブーツ	MP+、コンサーブMP+、契約の履行使用間隔−、敵対心−、ペット:敵対心+、防−
チョコボ座のカギ	バリウストルク	HP−、攻+、命中+、飛攻+、飛命+、格闘スキル+、短剣スキル+、片手剣スキル+、両手剣スキル+、片手斧スキル+、両手斧スキル+、両手鎌スキル+、両手槍スキル+、片手刀スキル+、両手刀スキル+、片手棍スキル+、両手棍スキル+、弓術スキル+、射撃スキル+
	アプトゥスピアス	MP−、詠唱中断率ダウン+、コンサーブMP+、神聖魔法スキル+、回復魔法スキル+、強化魔法スキル+、弱体魔法スキル+、精霊魔法スキル+、暗黒魔法スキル+、召喚魔法スキル+、青魔法スキル+、忍術スキル+、歌唱スキル+、弦楽器スキル+、管楽器スキル+、魔法攻撃力アップ+、魔法命中率アップ+
	スタークサブリガ	HP+、ヒーリングHP+、モクシャ+、耐光+、レジストチャーム+、耐闇−
トンベリ座のカギ	フェトルベルト	STR+、DEX+、回避+、モクシャ+、ヘイスト+、命中−
	エスプリベルト	INT+、MND+、CHR+、魔法命中率+、詠唱中断率ダウン+、敵対心+

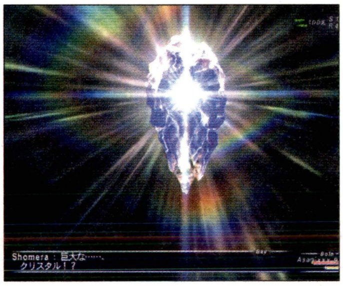


石の見る夢
A Crystalline Prophecy

ジュノ上空に出現した巨大なクリスタルの残響と、同時に発生した世界各地の異変……。ヴァナ・ディールの森羅万象を司る「クリスタル」にまつわる物語だ。

概要 石の見る夢の流れ

追加シナリオ「石の見る夢」を購入し、Lv10以上の状態でジュノ下層にエリアチェンジすると、最初のイベントが発生する。『FFXI』のオープニングムービーで登場する姉弟の、その後を描くストーリーであり、冒険者と天晶堂のリーダー・アルドのもとに、アルドと名乗る少年が現れるが……。なお、ジラートの幻影ストーリーの進行状況によって、最初のイベントの内容が多少変化する。



◀突如現れた巨大なクリスタル。だが、街の人々の記憶には残らなかったようだ。



◀冒険者たちのもとに現れた、幼いアルド。クリスタルの謎を知っているようだ。

石の見る夢ミッションリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション）

No.	ミッション名（英語名）	内容
1	石の見る夢（A Crystalline Prophecy）	「石の見る夢」を購入すると、ゲーム内のミッションリストに自動で追加される。
2	よみがえりし原初の意志（The Echo Awakens）	Lv10以上の状態でジュノ下層にエリアチェンジするとイベント開始。ジャグナー森林のオーク族モンスターから「日光の欠片RE」、パシュハウ沼のクゥダフ族モンスターから「月光の欠片RE」、メリファト山地のヤグード族モンスターから「星彩の欠片RE」を入手する。
3	★神の歌の残響が呼ぶ　その1（Gatherer of Light（I））	クフィム島（G−6）の？？？に「日光の欠片RE」、「月光の欠片RE」、「星彩の欠片RE」をトレードすると、「赤色の欠片」、「青色の欠片」、「緑色の欠片」を集めるように言われるので、それぞれを集める→詳細はP.065。
4	★神の歌の残響が呼ぶ　その2（Gatherer of Light（II））	「赤色の欠片」、「青色の欠片」、「緑色の欠片」を所持した状態で、クフィム島（G−6）の？？？を調べるとイベントがあり、Seed Mandragora30体とのコンフロントNM戦となる→詳細はP.065。
5	廃墟で待つ者は　その1（Those Who Lurk in Shadows（I））	「神の歌の残響が呼ぶ　その2」のコンフロントNM戦に勝利後、クフィム島（G−6）の？？？を調べるとイベントとなる。
6	廃墟で待つ者は　その2（Those Who Lurk in Shadows（II））	フェ・インにエリアチェンジするとイベント。フェ・イン内に出現するSeed Afterglowを調べ、最初に調べた時間から30分以内に9種類のだいじなものをすべて集める。Seed Afterglowはそれぞれ特定の区画内を一定時間ごとに移動する。区画は、赤色：1階（F−9）〜（G−10）の広間、橙色：1階（H−8）周辺の広間、緑色：1階（I−7）周辺の広間、黄色：1階（I−8）〜（J−8）の広間、青色：1階（F−7）周辺のシャドウ族NMが出現する4部屋、白色：地下（G−7）東部と（G−8）南部と（H−7）の小部屋、水色：地下（G−6）〜（H−6）の大広間、金色：地下（F−6）〜（F−7）の小部屋、銀色：地下（F−7）〜（G−7）と（F−8）と（G−8）北部の小部屋、となっている。9種類すべてを集めると選択肢が出現するので「シードの紋章」を選ぶ。
7	★廃墟で待つ者は　その3（Those Who Lurk in Shadows（III））	ク・ビアの闘技場にあるBurning Circleを調べると、BF戦に突入する。
8	再会　時に引き裂かれし絆（Remember Me in Your Dreams）	「廃墟で待つ者は　その3」のBF戦に勝利するとイベントとなる。
9	共鳴　悪夢と失われた頌歌と（Born of Her Nightmares）	ロ・メーヴから神々の間にエリアチェンジするとイベントとなる。
10	残響を打ち消す者（Banishing the Echo）	デルクフの塔下層にエリアチェンジするとイベントとなる。下層、中層、上層のそれぞれの入口にあるSeed Fragmentを調べて選択肢「はい」を選ぶとレベル30に制限されるので、その状態で12階まで各フロアに1カ所ずつあるSeed Afterglowを調べ、12種類のシードストーンを集めていく。下層1階（J−10）で「友愛の石」、下層2階（H−7）で「誠実の石」、下層3階（I−9）で「聡明の石」、中層4階（H−10）で「清浄の石」、中層5階（G−7）で「幸福の石」、中層6階（F−8）で「富貴の石」、中層7階（H−9）で「熱情の石」、中層8階（I−8）で「恋愛の石」、中層9階（G−8）で「慈愛の石」、上層10階（G−9）で「忍耐の石」、上層11階（H−7）で「希望の石」、上層12階（H−7）で「繁栄の石」。12個すべてを入手後に天輪の場にあるSeed Fragmentを調べると「輝ける石」を入手する。
11	★天よ聴け　魂の返歌（Ode of Life Bestowing）	「輝ける石」を所持した状態で、天輪の場にあるQe'lov Gateを2度調べるとSeed CrystalとのBF戦に突入する。→詳細はP.065。
12	石の見る夢<完>（A Crystalline Prophecy（Fin.））	「天よ聴け　魂の返歌」のBF戦に勝利すると、ミッションが完結する。

石の見る夢の戦闘

「石の見る夢」での戦闘は、No.3「神の歌の残響が呼ぶ その1」とNo.4「神の歌の残響が呼ぶ その2」でNM戦、No.7「廃墟で待つ者は その3」とNo.11「天よ聴け 魂の返歌」でBF戦と、全部で4回となる。NM戦のほうはLv75ならソロで勝てる難易度だが、BF戦のほうは難しめだ。BF戦を報酬目当てで再挑戦する場合は、その前段階の「だいじなもの」を取得してないとカギをもらえないので注意しよう。



◀NMでないので割愛したが「よみがえりし原初の意志」では通常モンスターと戦う。



◀BF戦は、どのような戦術でいくか、事前にメンバーと話し合ってから臨もう。

No.3 神の歌の残響が呼ぶ その1 (NM戦)

推奨レベル Lv70～(1人)

赤色、青色、緑色の欠片(それぞれ、だいじなもの)を集めることになるが、どれも通常モンスターを倒して、トリガーとなるだいじなものを入手したあと「？？？」を調べ、出現したNMを倒し、欠片を得るという流れだ。

出現するモンスター(NM)

名前	種族(ジョブ)	備考
Vegnix Greenthumb	ゴブリン族(戦士)	マイティストライクを使用する
Chuglix Berrypaws	ゴブリン族(シーフ)	絶対回避を使用する
Dribblix Greasemaw	ゴブリン族(狩人)	イーグルアイを使用する

赤石の欠片

バタリア丘陵に生息するゴブリン族モンスターを倒し、「ゴブリン風サラダ(だいじなもの)」を入手する。だが、倒しても必ず落とすわけではない。また、全員が一度に入手できるとはかぎらないが、パーティでの挑戦が可能だ。「ゴブリン風サラダ」を所持した状態でバタリア丘陵(F−5)にある「？？？」を調べると、Vegnix GreenthumbというゴブリンNMが出現するので、これと戦う。高レベルなら苦戦しない相手だが、戦士タイプで「マイティストライク」を使用する。撃破すると「赤色の欠片(だいじなもの)」を取得できる。

青石の欠片

ロランベリー耕地に生息するゴブリン族モンスターを倒し、「ゴブリンジュース(だいじなもの)」を入手する。パーティを組んでの挑戦が可能だが、必ず落とすわけではなく、全員が一度に入手できるとはかぎらない。「ゴブリンジュース」を所持した状態で、ロランベリー耕地(E−11)にある「？？？」を調べると、Chuglix BerrypawsというゴブリンNMが出現。「？？？」はクロウラーの巣を抜けた先の高台にある。NMはシーフタイプで「絶対回避」を使用する。撃破すると「青色の欠片(だいじなもの)」を取得できる。

緑石の欠片

ソロムグ原野に生息するゴブリン族モンスターを倒し、「ゴブリン風燻製(だいじなもの)」を入手する。パーティを組んでの挑戦が可能だが、落とす確率は100パーセントではなく、全員が一度に入手できるとはかぎらない。「ゴブリン風燻製」を所持した状態で、ソロムグ原野(J−9)にある「？？？」を調べると、Dribblix GreasemawというゴブリンNMが出現。「？？？」はガルレージュ要塞を抜けた先の高台にある。NMは狩人タイプで「イーグルアイ」を使用する。撃破すると「緑色の欠片(だいじなもの)」を取得できる。

No.4 神の歌の残響が呼ぶ その2 (NM戦)

推奨レベル Lv70～(1人)

No.3「神の歌の残響が呼ぶ その1」で集めた「赤色の欠片」、「青色の欠片」、「緑色の欠片」(それぞれだいじなもの)を所持した状態で、クフィム島(G−6)にある「？？？」を調べると、コンフロントNM戦となる。



◀数が多いとはいえ、1体1体はとても弱い。ただし、特殊技の「夢狂花」だけは痛いので注意しよう。

Seed Mandoragora戦

レベル制限なし、6人、30分制限のコンフロントNM戦。アライアンスでの挑戦はできない。マンドラゴラ族NMのSeed Mandragoraが、一度に5体程度ずつ、全部で30体がひっきりなしに襲ってくる。1体ずつのHPは300～400程度と少なく、Lv75であれば通常攻撃は痛くないが、「夢狂花」という特殊技だけはLv75でも約300ダメージ程度を受けるので、油断は禁物だ。範囲WSや範囲魔法を使えると、早くせん滅できるのでオススメ。コンフロント戦のため、まわりに通常モンスターがいても、範囲攻撃に巻き込むことはないので安心しよう。撃破後は「？？？」を再度調べる。

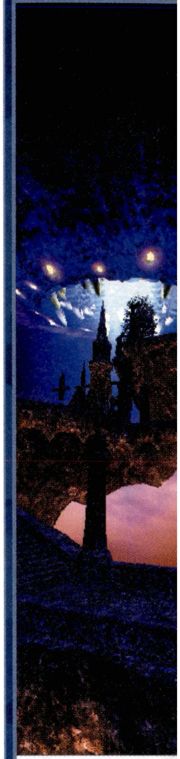
出現するモンスター

名前	種族	備考
Seed Mandoragora×30	マンドラゴラ族	夢狂花を使用する

Seed Mandoragoraが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
夢狂花	範囲	全消去	自身のHPを消費しての物理攻撃。使用は1体1回のみ。	―

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



No.7 廃墟で待つ者は　その3（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

獣人4体とのバトル

ク・ビアの闘技場で、Lv75、6人、30分制限のBF戦。BF内にはSeed Orc（オーク）、Seed Quadav（クゥダフ）、Seed Yagudo（ヤグード）、Seed Goblin（ゴブリン）の4体がいて、どれも寝かせることはできない。4体とも各種族の特殊技のほかに固有の技を使ってくるが、とくにやっかいなのはクゥダフの「哀叫び」で範囲に悪疫+呪いの効果だ。呪いは各自「聖水」で治し、悪疫は「イレース」で治そう。ゴブリンだけは動きが特殊で、一定時間ごとにランダムでパーティメンバーの付近にワープし、「ゴブリンラッシュ」などの特殊技を発動してくる。後衛は「ストンスキン」などを切らさないようにすること。

倒す順番はクゥダフ→ヤグード→オーク→ゴブリンがオススメ。乱戦になるが、前衛がなるべく敵のターゲットを取ることが重要だ。

出現するモンスター（BF）

名前	種族（ジョブ）	備考
Seed Orc	オーク族（戦士）	ファンタズマルダンスを使用する
Seed Quadav	クゥダフ族（赤魔道士）	哀叫びを使用する
Seed Yagudo	ヤグード族（白魔道士）	羽根晴嵐を使用する
Seed Goblin	ゴブリン族（シーフ）	ソースパンを使用する。ワープする

Seed Orcが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ファンタズマルダンス	範囲	複数	物理攻撃、バインド、ノックバック	イレース

Seed Quadavが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
哀叫び	範囲	貫通	悪疫、呪い	ウィルナ、カーズナ

Seed Yagudoが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
羽根晴嵐	単体	単体	物理攻撃、バイオ、アムネジア	イレース

Seed Goblinが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ソースパン	範囲	貫通	かかっている食事効果を消去し、全ステータス−10の食事効果を与える	−

No.11 天よ聴け　魂の返歌（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

Seed Crystal戦

天輪の場でLv75、6人、30分制限のBF戦。敵はSeed Crystal1体で、BF中央から動かない。通常攻撃にノックバックの追加効果があるが、引き寄せもある。特殊技の「デセプション」を使うと、Seed Thrallという名前の敵を呼び出すが、これはランダムで選ばれたPCのコピーとなる。「デセプション」を連発されるとコピーが増えてしまうので、呼び出されたら早めに倒そう。特殊技のほかにガIII系精霊魔法を使用してくるが「サイレス」は効かない。「スタン」で止めることは可能だ。精霊魔法は効きにくいので、物理攻撃主体で倒そう。

出現するモンスター（BF）

名前	種族	備考
Seed Crystal	−	引き寄せあり。通常攻撃追加効果：ノックバック
Seed Thrall×？	−	デセプションで呼び出される。姿とステータスはランダムで選ばれたPCのコピーとなる

Seed Crystalが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
シードオブジャッジメント	範囲	貫通	属性ダメージ、ノックバック、STRダウン、DEXダウン、VITダウン、AGIダウン、INTダウン、MNDダウン、CHRダウン	イレース
デセプション	−	−	Seed Thrall（PCのコピー）1体を呼び出す	
デファレンス	範囲	貫通	PCをマンドラゴラの姿に変化させて魅了	スリプル
ニヒリティ	範囲	貫通	属性ダメージ、全アビリティを使用済み状態にする	−

Tips　クリア後にもらえる報酬

No.11「天よ聴け 魂の返歌」をクリアすると「虹玉のカギ（だいじなもの）」を入手できる。このカギを使って、ジュノ下層天晶堂にある宝箱を開けると、下記の3つの胴装備から1つを選択して入手でき、さらに右の表から自分の好きな性能を2つ選んで、その胴装備に付与することができるのだ。これらの防具は1つしか所持することができないが、取得した防具を捨てて、再度「残響を打ち消す者」でのだいじなもの集めをしたあとに「天よ聴け 魂の返歌」をクリアすることで「虹玉のカギ」を再入手できる。

報酬の胴装備（すべてRE）

アイテム名	基本性能	装備可能ジョブ
ヌエボコセレーテ	防49 HP+20 STR+5 DEX+5 VIT+5	戦ナ暗侍竜
マルクワルドコル	防42 HP+10 MP+10 STR+5 DEX+5 AGI+5	モシ獣狩忍青コか踊
ロイヤルルダンゴト	防40 MP+20 INT+5 MND+5 CHR+5	白黒赤吟召学

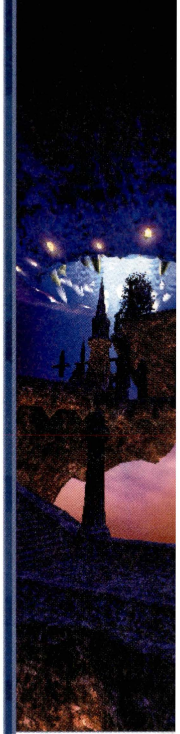
付与できる性能（以下から2項目選択）

命中+10	ファストキャスト効果アップ+5
攻+10	よびだす使用間隔−15
飛命+10	スナップショット+5
飛攻+10	二刀流効果アップ+3
回避+10	契約の履行使用間隔−4
魔法命中率+4	召喚獣維持費−2
魔法攻撃力アップ+4	クイックドロー使用間隔−5
ダブルアタック+2	ペット：命中+15 飛命+15
クリティカルヒット+3	ペット：攻+15 飛攻+15
ストアTP+4 モクシャ+4	ペット：魔法命中率+7 魔法攻撃力アップ+7
敵対心+5	ペット：ダブルアタック+2 クリティカル+2
敵対心−5	

戦慄!モグ祭りの夜

A Moogle Kupo d'Etat

老朽化したモグハウスの天井から、一滴の雨漏りが……。
モーグリに言われるがままに修繕を手伝った冒険者は、大騒動に巻き込まれてしまう。



概要 戦慄!モグ祭りの夜の流れ

追加シナリオ「戦慄! モグ祭りの夜」を購入し、Lv10以上の状態で所属国のモグハウスにいるMoogleに話しかけると、最初のイベントが発生する。ストーリーの途中で、地図に書き込まれるマーカーを参考に任務を進める内容があるが、このとき「流砂洞地図(だいじなもの)」と「雪原エリア地図(だいじなもの)」がないと進行できないので注意。



▲シリアスだった「石の見る夢」とは一転し、この作品はコミカルな内容になっている。



▲既存の人気キャラクターでは、シャントットやナナー・ミーゴなどが登場して、物語を盛り上げる。

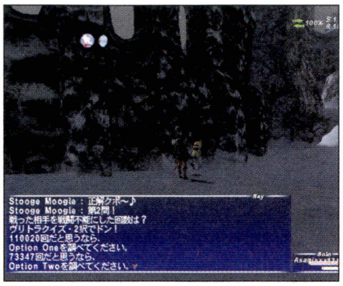
戦慄! モグ祭りの夜ミッションリスト(★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション)

No.	ミッション名(英語名)	内容
1	戦慄! モグ祭りの夜(A Moogle Kupo d'Etat)	「戦慄! モグ祭りの夜」を購入すると、ゲーム内のミッションリストに自動で追加される。
2	ぴちょん! 始まりは一滴の雨漏り (Drenched! It Began with a Raindrop)	所属国のモグハウス内にいるMoogleに話しかけるとイベント開始。ユグホトの岩屋のオーク族モンスターから「オークの装甲板ⓇⒺ」、パルブロ鉱山のクゥダフ族モンスターから「クゥダフの背甲部品ⓇⒺ」、ギデアスのヤグード族モンスターから「ヤグードパテⓇⒺ」を入手する。
3	いざゆけ! 出張モグハウス (Hasten! In a Jam in Jeuno?)	所属国のモグハウス内にいるMoogleに、「オークの装甲板ⓇⒺ」、「クゥダフの背甲部品ⓇⒺ」、「ヤグードパテⓇⒺ」をトレードするとイベントとなる。
4	ようこそ! スウィート・モグリハウス (Welcome! To My Decrepit Domicile)	ジュノ上層(H−8)にあるInconspicuous Doorを調べたあと、特定のエリアで採掘、伐採、採集を行い、3つのだいじなものを集めることになる。ツェールン鉱山、パルブロ鉱山、グスゲン鉱山、ユグホトの岩屋、イフリートの釜のいずれかでつるはしを使った採掘を行い「鋭い金属片」を。ゲルスバ野営陣、東ロンフォール、ジャグナー森林、ユタンガ大森林、ヨアトル大森林のいずれかでまさかりを使った伐採を行い「硬い樹皮」を。西サルタバルタ、ギデアスのいずれかで草刈鎌を使った採集を行い「皮付き羊肉の燻製」を入手し、それぞれ入手後にジュノ上層のInconspicuous Doorに報告する。「鋭い金属片」を届けると「硬い樹皮」を要求され、「硬い樹皮」を届けると「皮付き羊肉の燻製」を要求されるという仕組みだが、「鋭い金属片」を入手できるようになった段階で残り2つのだいじなものも入手できるようになる。
5	恐怖! 呪われし悪霊の部屋 (Curses! A Horrifically Harrowing Hex)	「ようこそ! スウィート・モグリハウス」で「皮付き羊肉の燻製」を渡すとイベントとなる。選択肢はどれでもいい。
6	★走れ! 解呪の品を求めて (An Errand! The Professor's Price)	ウィンダス石の区(K−7)のShantottoに話したあと、東サルタバルタ(H−3)か西サルタバルタ(F−11)から入った外ホルトト遺跡で、カーディアン族モンスターを倒して「○○○の魔導球」というだいじなものを1種類以上入手する。東サルタバルタ(H−3)から入った外ホルトト遺跡(H−6)にある???を調べると、カーディアン族NM5〜15体とのNM戦があり、撃破後に「熟れた星の木の実」を入手。Shantottoに報告し、選択肢「する」を選ぶ→詳細はP.068。
7	愕然! 今日から借金王 (Shock! Arrant Abuse of Authority)	ジュノ上層(H−8)のInconspicuous Doorを調べるとイベントがある。指定されたエリアで「ギサールの野菜」を使ったチョコボ掘りを行い、表示されるメッセージをヒントに「泥だらけの木箱」が隠されているポイントを探し出す。メッセージは、「チョコボは(方角)が気になるようだ。」→「あのモーグリならこの辺りに来そうだ……。」→「あのモーグリが好きそうな地質だ。」→「いかにもあのモーグリが好きそうな地形だ……。」→「いかにもあのモーグリが好きそうなニオイだ……。」→いかにもあのモーグリが埋めそうな場所だ……。」→「いかにもあのモーグリくさい足跡をみつけた!」の順でポイントに近くなる。
8	モグ金! ご利用は計画的に (Lender Beware! Read the Fine Print)	ジュノ上層(H−8)のInconspicuous Doorを調べるとイベントがある。海蛇の岩窟1枚目のマップ(C−5)にあるShady Sconceを調べ、選択肢「はい」を選んだあと、(J−10)のOrnamented Doorを「サハギンのカギⓇⒺ」を使って開けて奥に進み、次のマップの(H−6)にあるWaterfall Basinを調べる。
9	焦燥! 愛しいあの子はいずこ (Rescue! A Moogle's Labor of Love)	ジュノ上層(H−8)のInconspicuous Doorを調べるとイベント。西アルテパ砂漠(D−12)から入った流砂洞の入口にいるGoblin Geologistに話すと、「流砂洞地図」に9カ所の???の場所をマーキングをしてもらえるので、それを頼りに???を巡り、9つの珠を集めていく。このとき「流砂洞地図」を所持していないと進行できない。???の場所はマップ複数枚にわたるが、個人ごとに異なる。全部ソロでも行かれる場所だ。9つの珠を集め終えたあと、Goblin Geologに話すと「九曜星の数珠」をもらえる。
10	★吠えよ! やとわれ用心棒 (Roar! A Cat Burglar Bares Her Fangs)	「九曜星の数珠」を所持した状態で「宣託の間」に行くと、Nanaa MihgoらとのBF戦となる。→詳細はP.068。
11	帰還! ふたりの家路(Relief! A Triumphant Return)	「吠えよ! やとわれ用心棒」のBF戦に勝利するとイベントとなる。
12	歓喜! モグ祭りへの招待状 (Joy! Summoned to a Fabulous Fete)	ジュノ上層(H−8)のInconspicuous Doorを調べるとイベントとなる。
13	めざせ! 超モグボナンザ抽選会 (A Challenge! You Could Be a Winner)	ズヴァール城外郭にエリアチェンジするとイベントとなる。ボスディン氷河→ザルカバード→ズヴァール城外郭→ズヴァール城内郭の順に、出題されるミニゲームを解いていき、最後までクリアすると「超モグボナンザ参加券」を入手できる。→詳細はP.069。
14	★砕け! 邪なる者の野望 (Smash! A Malevolent Menace)	「超モグボナンザ参加券」を所持した状態で、王の間入り口のThrone Roomを調べるとBF戦に突入する。→詳細はP.069。
15	戦慄! モグ祭りの夜<完> (A Moogle Kupo d'Etat(Fin.))	「砕け! 邪なる者の野望」のBF戦に勝利すると、ミッションが完結する。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

バトル攻略 戦慄! モグ祭りの夜の戦闘

「戦慄！ モグ祭りの夜」での戦闘は、No.6「走れ！ 解呪の品を求めて」でNM戦、No.10「吠えよ！ やとわれ用心棒」とNo.14「砕け！ 邪なる者の野望」でBF戦と、全部で3回のみである。戦闘が少ない代わりにミニゲーム的な要素が多いのが特徴だ。このページでは、バトル攻略のほかに、4つのミニゲームを連続でクリアしていくNo.13「めざせ！ 超モグボナンザ抽選会」の攻略を掲載する。



◀名前に思わず笑ってしまう「ヴリトラクイズ」だが、問題には悩まされる。



◀最終BF戦は、物語のコミカルな雰囲気からは想像できないほど難易度が高い。

No.6 走れ! 解呪の品を求めて (NM戦)

推奨レベル Lv70～(1人～)

NMと戦う前に、外ホルトト遺跡に生息するカーディアン族を倒し、「～の魔導球(だいじなもの)」を入手しておく必要がある。魔導球は全部で4種類あって、それぞれ下の表のとおりの属性に対応しており、これを取得しておかないと、NM戦でダメージを与えることができないのだ。4種全部を取得する必要はなく、自分の戦闘スタイルに必要なものだけを揃えればいい。それぞれの魔導球は、魔導球と同じ名前がついたカーディアンから入手できるが、必ず落とすわけではない。

魔導球と対応する属性

魔導球名	対応する属性
ソードの魔導球	斬属性ダメージが効くようになる
カップの魔導球	突属性ダメージが効くようになる
バトンの魔導球	打属性ダメージが効くようになる
コインの魔導球	魔法ダメージが効くようになる

Custom Cardian戦

必要な魔導球を取得したあと、東サルタバルタ(H−3)からホルトト遺跡に入り、入ってすぐの場所にある「？？？」を調べると、Lv75、6人、30分制限のコンフロントNM戦となる。NMを出現させたPCの魔導球取得状況が反映されるので、パーティで戦うときは注意しよう。カーディアン族のNMが5～15体出現するが、出現数は取得魔導球の数とパーティ人数によって変化する。魔導球の数が少ないほど敵の数が多く、4種所持していれば少なくなるのだ。NMは白黒の両方の魔法を使用し、精霊魔法はⅡ系とガI系がメインだが、まれに古代魔法も使用するので注意しよう。敵のHPは1体1500程度で、強いWSなら一発で倒すことができる。ジョブによってはLv75のソロで勝てるが、2～3人での挑戦がオススメだ。



◀NMは寝かせも可能だが、Lv75で挑戦する場合、攻撃はそれほど痛くはない。

出現するモンスター (NM)

名前	種族	備考
Custom Cardian×5～15	カーディアン族	魔導球の入手状況によって効く攻撃が異なる

No.10 吠えよ! やとわれ用心棒 (BF戦)

推奨レベル Lv70～(1パーティ)

BF戦に挑戦する前に、流砂洞内で9カ所の「？？？」を調べてだいじなものを集め、「九曜星の数珠(だいじなもの)」を完成させる。「？？？」の場所はPCによって異なり、自分がまわるべき場所を、NPCが地図にマーキングしてくれるのだが、このとき「流砂洞地図(だいじなもの)」が必要となるので注意しよう。BF戦に失敗したり、カギ目当てに再挑戦したい場合は、再度まわることになる。



◀キングコブラホールドは強力。敵の向きに気をつけて絶対に後衛を巻き込まないようにすること。

Nanaa Mihgo戦

宣託の間で、Lv75、6人、30分制限のBF戦。敵はNanaa Mihgoとゴブリン3体が最初からBFにいる。すべての敵に寝かせが有効なので、開幕は「スリプガⅡ」などで寝かせ、ゴブリンを赤→狩→戦の順で1体ずつ倒していこう。ゴブリンはかなり弱めだ。次にNanaa～と戦うが、Nanaa～はHPが減ると子分を呼び出す。まずCha Lebagtaが呼び出され、さらにNanaa～のHPを削ると、Bopa Gresoが呼び出される。Nanaa～を寝かせて、子分が出現するたびに1体ずつ倒すのが安全だが、火力がある場合は子分を寝かせてNanaa～を集中攻撃してしまうといい。

出現するモンスター (BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Nanaa Mihgo	−(シーフ)	絶対回避、短剣WS、キングコブラホールドを使用する。通常攻撃追加効果：麻痺、静寂、スタン。最初からBFにいる
Cha Lebagta	−(シーフ／忍者)	絶対回避、短剣WS、各種忍術を使用する。途中で呼び出される
Bopa Greso	−(シーフ／黒魔道士)	絶対回避、短剣WS、各種黒魔法を使用する。途中で呼び出される
Goblin Repossessor	ゴブリン族(狩人)	最初からBFにいる
Goblin Intimidator	ゴブリン族(戦士)	最初からBFにいる
Goblin Enforcer	ゴブリン族(赤魔道士)	最初からBFにいる

Nanaa Mihgoが使う固有特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
キングコブラホールド	前方	貫通	物理攻撃+毒+麻痺+スタン	ポイゾナ、パラナ

No.13 めざせ! 超モグボナンザ抽選会 (ミニゲーム)

推奨レベル Lv60～(1人)

ズヴァール城外郭に行ってモグ祭りの案内を聞いたあと、ボスディン氷河→ザルカバード→ズヴァール城外郭→ズヴァール城内郭の順にミニゲームをクリアして進んでいく。

❶ボスディン氷河会場
魅惑のエレメンタル宝箱

「雪原エリア地図(だいじなもの)」を所持した状態で、ボスディン氷河(G−7)のLonely Evergreenを調べたあと、(H−8)のGoblin Grenadierに話す。周辺にある「Western Pip」などの「～Pip」という6カ所のポイントを調べると、地図に属性がマーキングされていく。書き込まれた属性で、ヴァナ曜日で前後のもの(火だったら土と闇)を線で繋ぎ、デジタル数字に見立てると答えがわかる。

ヴァナ曜日の順番

火(Fire)→土(Earth)→水(Water)→風(Wind)
↑ ↓
闇(Dark)←光(Light)←雷(Lightning)←氷(Ice)

❷ザルカバード会場
ザルカバード横断ヴリトラクイズ

ザルカバード(G−8)周辺にある「Option One～Three」という3カ所のポイントのいずれかを調べるとゲーム開始。2択クイズを出され、正解がAならOption Two、BならOption Threeを調べろというように指示されるので、3分以内に正解だと思われるポイントに移動しよう。3問連続で正解すればクリア。ミスしたらその場から開始可能だ。

出題される問題

- 全ジョブのレベルをたすと?
- 全合成スキルをたすと?
- 自分のHPとMPをたすと?
- 属性耐性値をたすと?
- 現在の攻撃力と防御力をかけると?
- パーティを組んだ回数は?
- アライアンスを組んだ回数は?
- 戦った相手を戦闘不能にした回数は?
- 今までに何回モグハウスに入った?

❸ズヴァール城外郭会場
ドキッ! 獣人だらけの肝試し大会

ズヴァール城外郭に入ってすぐのところにあるShadowy Pillarを調べるとゲーム開始。Lv1制限でインビジ&スニーク&デオード状態になる。制限時間8分以内に、ズヴァール城内郭へのエリアチェンジ手前(マップ2枚目のG−8)にあるFlame of Fateというポイントにたどり着けばクリアだ。最初にかけられた知覚遮断は途中で切れることもあるので、「プリズムパウダー」と「サイレントオイル」は必須。「ダッシューズⓇⒺ」などの効果は切れない。

❹ズヴァール城内郭会場
うきうき露店deショッピング

ズヴァール城内郭に入ってすぐのところにあるOminous Pillarを調べるとゲーム開始。マップ3枚目(ワープを繰り返して進むマップ)の(H−7)、(I−9)、(G−10)と、マップ4枚目(王の間のすぐ前のマップ)の(H−8)にCraggy Pillarというポイントがあるので調べよう。4カ所のうち、いずれか1カ所が当たりだ。途中でエリアチェンジするとやり直しとなってしまうので注意。

No.14 砕け! 邪なる者の野望 (BF戦)

推奨レベル Lv75(1パーティ)

Riko Kupenreich戦

王の間で、Lv75、6人、30分制限のBF戦。再挑戦する場合は、No.13「めざせ! 超モグボナンザ抽選会」からやり直す必要がある。敵は最初はRiko Kupenreich(ボス)が1体で、敵のHPを半分まで減らすとHenchman Moogle(黒5体&白2体)が出現。黒5体を撃破するまでボスは無敵となり、白2体によって回復される。黒5体は寝かせて1体ずつ倒そう。再びボスのHPを半分まで削ると、再度黒5体&白2体が出現するので黒5体を撃破。3度目にボスのHPを半分にすると黒5体のみが出現するが、3度目はボスは無敵にならないので、黒5体を寝かせてボスを集中攻撃しよう。

出現するモンスター (BF)

名前	種族(ジョブ)	備考
Riko Kupenreich	モーグリ族	引き寄せを使用する
Henchman Moogle×5	モーグリ族(黒魔道士)	Riko KupenreichのHPが半分になったときに5体ずつ3回出現する。寝かせ可能
Henchman Moogle×2	モーグリ族(白魔道士)	Riko KupenreichのHPが半分になったときに2体ずつ2回出現する。Riko Kupenreichを回復するだけで、こちらに攻撃はしてこない

Riko Kupenreichが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ウォッシュタブ	範囲	複数	物理攻撃、スタン、バインドorアムネジアorスロウor防御力ダウン	イレース
ピルトス	前方視線	貫通	テラー	
クリスタリンフレア	範囲	貫通	属性ダメージ、スタン、暗闇	ブライナ

Henchman Moogle (黒魔道士タイプ) が使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
フラワーポット	単体	単体	物理攻撃、スタン、バインド	
モグシュラプネル	単体	全消去	物理攻撃	ー
モグボム	範囲	貫通	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う

Tips クリア後にもらえる報酬

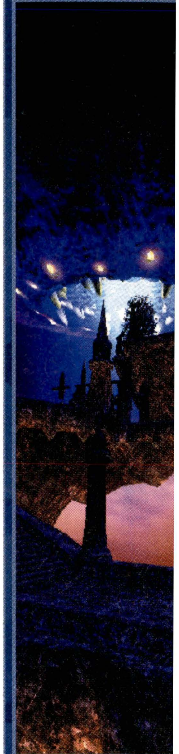
No.14「砕け! 邪なる者の野望」をクリアすると「血赤珊瑚のカギ(だいじなもの)」を入手できる。このカギを使って、ジュノ下層天晶堂にある宝箱を開けると、下記の3つの頭装備から1つを選択して入手でき、さらに右の表から自分の好きな性能を2つ選んで、その装備に付与することができる。これらの防具は1つしか所持できないが、取得した防具を捨てて、再度「めざせ! 超モグボナンザ抽選会」をクリアしたあとに「砕け! 邪なる者の野望」のBF戦に勝利することで、「血赤珊瑚のカギ」を再入手できる。

報酬の胴装備 (すべてⓇⒺ)

アイテム名	基本性能	装備可能ジョブ
ナイトの兜	防24 HP+15 カウンター+3	戦ナ暗侍竜
ダイアの冑	防21 HP+10 MP+10 モクシャ+3	モシ獣狩忍青コか踊
魔人の帽子	防19 MP+20 コンサーブMP+3	白黒赤吟召学

付与できる性能 (以下から2項目選択)

ヘイスト+3% スナップショット+3%	魔法クリティカルヒット+10% 敵対心−4
STR+4 ウェポンスキルの命中+15	ファストキャスト+3% 契約の履行使用間隔−3
DEX+4 クリティカルヒットのダメージアップ+2%	STR+2 ヘイスト+2%
VIT+4 盾スキル+5	DEX+2 ヘイスト+2%
AGI+4 ウェポンスキルのダメージアップ+2%	VIT+2 ヘイスト+2%
INT+4 魔法命中率+2	AGI+2 ヘイスト+2%
MND+4 ケアル回復量+3%	INT+2 ファストキャスト+2%
CHR+4 ワルツ使用間隔−2	MND+2 ファストキャスト+2%
命中+10 攻+5	CHR+2 ファストキャスト+2%
飛命+10 飛攻+5	命中+3 ペット:ヘイスト+5%
回避+10 ストアTP+4	命中+3 ペット:クリティカルヒット+3%
魔法命中率+3 ヒーリングMP+3	攻+3 ペット:リジェネ
魔法攻撃力アップ+2 ヒーリングHP+3	攻+3 ペット:被ダメージ−10%
被魔法ダメージ−2 敵対心+4	



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

シャントット帝国の陰謀

A Shantotto Ascension

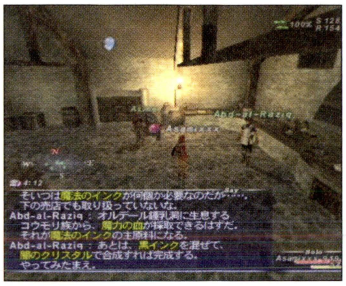
**シャントット博士が、帝国を築き世界に宣戦布告すると言い出した！
彼女に何が起こったのか？　世界はどうなってしまうのか？**

概要　シャントット帝国の陰謀の流れ

追加シナリオ「シャントット帝国の陰謀」を購入し、Lv10以上の状態でウィンダス石の区にエリアチェンジすると、最初のイベントが発生する。なお、「デジョン」などではなく、森の区か水の区から歩いて石の区に入らないと発生しない。既存のミッションやクエストでシャントットが登場するものは多々あるが、この追加シナリオを進めても、それらの内容に変化はないので安心して進めよう。



◀性格はより凶悪になっているが、言葉遣いがなんだかいつもと違うような？



◀「謎の召集令状」では、必要スキルは低いが目前での合成作業が必要となる。

シャントット帝国の陰謀ミッションリスト（★印はNM戦、★印はBF戦のあるミッション）

No.	ミッション名（英語名）	内容
1	シャントット帝国の陰謀（A Shantotto Ascension）	「シャントット帝国の陰謀」を購入すると、ゲーム内のミッションリストに自動で追加される。
2	不吉な予感（Burgeoning Dread）	ウィンダス石の区にエリアチェンジするとイベント開始。続けて、西サルタバルタにエリアチェンジする。
3	謎の召集令状（That Which Curdles Blood）	指定された呪符キットを用意するが、EX属性なので自分で合成する必要がある。呪符キットには毒、暗、睡、黙の4種類があるが、それぞれ毒薬、暗闇薬、昏睡薬、沈黙薬を、土のクリスタルを使って化粧箱、上質な羊皮紙×2、魔法のインク×2とともに合成すればよい。必要な素材のレシピに関するヒントは南サンドリア（E−8）Faulpie、バストゥーク鉱山区（L−7）Abd−al−Raziq、ウィンダス港（E−7）Kuroido-Moidoに話すと教えてもらえる。レシピは、上質な羊皮紙：闇のクリスタル＋羊皮紙＋軽石、魔法のインク：闇のクリスタル＋魔力の血＋黒インク、化粧箱：土のクリスタル＋籾皮紙×2＋きれぎれの繭糸で、魔力の血はオルデール鍾乳洞のコウモリ族モンスター、軽石はグスゲン鉱山のスケルトン族モンスター、きれぎれの繭糸はシャクラミの地下迷宮のクロウラー族モンスターが落とす。呪符キットが用意できたらクフィム島（H−7）のTrodden Snowにトレードするとイベントとなり、6枚のお札を渡される。
4	★甘美なる指令（Sugar-coated Directive）	凍結の回廊、雷鳴の回廊、震動の回廊、突風の回廊、海流の回廊、灼熱の回廊のうち、3〜6カ所を訪ねる。回廊内の〜Protocrystalを調べ、再度〜Protocrystalを調べると召喚獣とのBF戦に突入する。勝利するとBF外に出されるので再度〜Protocrystalを調べて、渡されていたお札を貼る。最低3ヵ所を回ればクリアとなるが、回った回廊の数が多いほど報酬のギルが増える。→詳細はP.071。
5	アルド暗殺計画　その1（Enemy of the Empire（I））	ノーグ（I−8）のAndrauseに話し、選択肢「はい」を選ぶ。モンスターを3種類指定されるので、「獣写器ⓇⒺ」と「獣影板Ⓔ」を使って、海蛇の岩窟内で撮影する。「獣写器ⓇⒺ」と「獣影板Ⓔ」はアトルガン白門のコロセウムで入手できるものを使えるが、Andrauseから800ギルで購入することもできる。撮影が終わったらAndrauseに「封獣板」を渡し、「黒革の帳面」を入手。
6	★アルド暗殺計画　その2（Enemy of the Empire（II））	グスタフの洞門1枚目のマップ（F−10）にあるOutcroppingを2度調べると、NM戦に突入する。撃破後、再度Outcroppingを調べる→詳細はP.071。
7	甘美なる企み（Sugar-coated Subterfuge）	ジュノ下層（J−8）のAldoと話すとイベントとなる。
8	★囚われのシャントット（Shantotto in Chains）	ロ・メーヴ（B−10）のEnsorcelled Doorを調べたあと、ロ・メーヴと聖地ジ・タに出現しているNMを倒して、6種類のだいじなものを集める。ロ・メーヴのNMは常時出現しているが、聖地ジ・タのNMはヴァナ時間17時〜7時のあいだのみ出現する。NMは戦闘に時間がかかりすぎると消えてしまうほか、倒しても必ずだいじなものを落とすわけではない。→詳細はP.071。
9	くじけ！甘美なる陰謀（Fountain of Trouble）	トライマライ水路に出現する？？？を調べて、8種類の大樹の星屑を入手していく。各大樹の星屑ごとに？？？が出現する場所が2カ所設定されており、一定時間ごとにもう片方へと移動する。満月の泉がある側のマップに出現する？？？は3種で、水：（H−7）or（J−9）、土：（J−8）or（H−7）、闇：（F−8）or（F−9）。ウィンダス石の区側のマップに出現する？？？は5種で、火：（F−10）or（J−8）、風：（H−9）or（J−9）、雷：（G−10）or（G−11）、氷：（I−8）or（H−7）、光：どちらも（G−8）となっている。大樹の星屑は最低1個入手すればストーリーを進行できるが、次のBF戦で、入手した星屑の属性と対応するアストラルフロウのダメージを軽減できるので、なるべく8個すべて集めるといい。集めたあと、満月の泉にあるMoon Spiralを調べるとイベント。
10	★クローン・タルタル部隊（Battaru Royale）	「くじけ！　甘美なる陰謀」でMoon Spiralを調べたあと、再度調べるとBF戦に突入する。→詳細はP.072。
11	ふたりがちからを合わせたら（Romancing the Clone）	ジュノ下層（J−8）のAldoに話すとイベントとなる。
12	ストップ！ ダブル・シャントット（Sisters in Arms）	ウガレピ寺院と怨念洞にある16カ所の？？？を調べ、呪いの古代文字を集める。すべて集めなくても進行できるが、次のBF戦の難易度に関わるので、なるべく全部集めたほうがいい。古代文字を集めたら生贄の間に行き（恨みの炎が4個必要となる）、Mahogany Doorを調べるとイベントとなる。→詳細はP.072。
13	★呪われる世界（Project: Shantottofication）	「ストップ！　ダブル・シャントット」でMahogany Doorを調べたあと、再度調べるとBF戦に突入する。→詳細はP.072。
14	悪夢去りし後……（An Uneasy Peace）	ウィンダス石の区にエリアチェンジするとイベントがあり、報酬の「ベヒーモス座のカギ」を入手できる。
15	シャントット帝国の陰謀<完>（A Shantotto Ascension（Fin））	「悪夢去りし後……」のイベント後、自動でミッション名がこれに変化し、ミッションが完結する。

バトル攻略 シャントット帝国の陰謀の戦闘

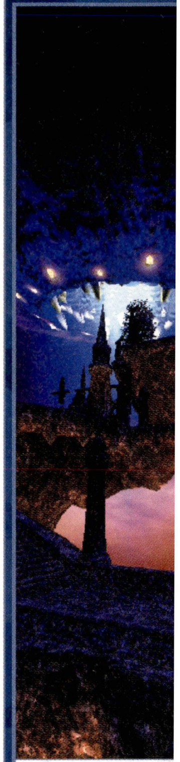
「シャントット帝国の陰謀」での戦闘は、No.6「アルド暗殺計画 その2」、No.8「囚われのシャントット」でNM戦、No.4「甘美なる世界」、No.10「クローン・タルタル部隊」、No.13「呪われる世界」でBF戦と、ほかの追加クエストよりも戦闘が多い。NM戦もBF戦も難易度が高く、クリアまでの道のりはかなり険しいものとなっている。そのぶん、クリアできたときの達成感は大きいので、ぜひ挑戦してもらいたい。



◀「囚われのシャントット」のNM戦は特定の攻撃方法でないと倒せない。



◀ラストバトルだけでなく、途中のBF戦も、一筋縄ではいかない難易度だ。



No.4 甘美なる世界 (BF戦)

推奨レベル Lv75(1人～)

各回廊で召喚獣戦

6大召喚獣が眠る各回廊で、Lv75、6人、30分制限のBF戦。召喚獣取得クエストと同様に1体ずつとの勝負だが、クエストで登場するものよりは弱く、アストラルフロウを何度も使うのが特徴だ。全部まわると報酬のギルが増えるが、最低3カ所をまわればクリアとなる。

出現するモンスター (BF)

名前	種族	備考
Shiva Prime	召喚獣	凍結の回廊で出現する
Ramuh Prime	召喚獣	雷鳴の回廊で出現する
Titan Prime	召喚獣	震動の回廊で出現する
Garuda Prime	召喚獣	突風の回廊で出現する
Leviathan Prime	召喚獣	海流の回廊で出現する
Ifrit Prime	召喚獣	灼熱の回廊で出現する

No.6 アルド暗殺計画 その2 (NM戦)

推奨レベル Lv75(3人～)

条件を満たした状態で、グスタフの洞門マップ1枚目(F-10)のOutcroppingを調べると、Lv75、6人、30分制限のコンフロントNM戦。失敗した場合はNo.5「アルド暗殺計画 その1」のだいじなもの取得からやり直しとなる。



◀本体を見極められないと、いつまでたっても勝利できない。ログやHPゲージをよく見て戦おう。

忍者3人との戦闘

最初、敵は緑ネームのNPC扱いで登場し、「空蝉の術」を唱えると、それぞれ3体ずつ合計9体の分身が出現する。分身を倒すと本体は「空蝉の術」を唱え、分身が追加されていくが、しばらく分身を倒し続けると、本体も黄色ネームになって参戦してくる。分身のなかから本体を見極め、3体の本体を倒すとクリアとなる。本体参戦後も、分身を倒すと延々と分身が追加されることになるので、早めに見極めることが勝利へのカギだ。分身は見た目は本体とまったく同じだが、本体よりもHPが少なく、本体を倒せば分身はすべて消滅する。分身、本体ともに寝かせは効かないので、学者や青魔道士、召喚士の範囲ストンスキンが便利だ。Lv75の3人以上で挑もう。

出現するモンスター (NM戦)

名前	種族(ジョブ)	備考
Renfred×3～	ー(忍者)	空蝉の術を使うと、分身が出現する
Gorattz×3～	ー(忍者)	空蝉の術を使うと、分身が出現する
Bompupu×3～	ー(忍者)	空蝉の術を使うと、分身が出現する

No.8 囚われのシャントット (NM戦)

推奨レベル Lv75(3人～)

6種のNMを探して戦う

ロ・メーヴと聖地ジ・タに生息するNMを倒し、だいじなものを集める。NMは各生息場所にそれぞれ3体ずつおり、再出現時間も1分と短いので探すのは簡単だ。ただし、特定の攻撃属性しかダメージが通らず、戦闘開始から3分程度で消えてしまうため、相応の準備をしていく必要がある。アライアンスでの挑戦が可能だが、だいじなものは必ず落とすわけではない。

出現するモンスター (NM)

名前	種族	備考
Steely Weapon	イビルウェポン族	ロ・メーヴ(G-10)～(I-11)に出現。遠隔物理攻撃以外無効
Lode Golem	ゴーレム族	ロ・メーヴ(D-9)～(E-10)に出現。 魔法攻撃以外無効(精霊魔法推奨)
Fired Urn	マジックポット族	ロ・メーヴ(K-9)～(I-11)に出現。斬属性攻撃以外無効
Skeleton Scuffler	スケルトン族	聖地ジ・タ(F-8)～(G-8)に出現。打属性攻撃以外無効
Blest Bones	スケルトン族	聖地ジ・タ(E-6)～(F-7)に出現。 魔法攻撃以外無効(神聖魔法推奨)
Holey Horror	ゴースト族	聖地ジ・タ(H-8)～(H-9)に出現。突属性攻撃以外無効

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

No.10 クローン・タルタル部隊（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

8体のフォモルと戦う

満月の泉で、Lv75、6人、30分制限のBF戦。タルタルの姿をした8体の"フォモル"シャドウ族が相手で、それぞれ対応する属性の「アストラルフロウ」を一度ずつ使うが、No.9「くじけ！ 甘美なる陰謀」で集めた「大樹の星屑」によって、このダメージが軽減される。Clone of Shadows以外は「精霊の印」+「スリプガII」で寝かせることが可能だ。

出現するモンスター（BF）

名前	種族	備考
Clone of Flames	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（インフェルノ）、火系魔法、ウィルスを使用する
Clone of Torrents	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（タイダルウェイブ）、水系魔法、ポイズンIIを使用する
Clone of Boulders	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（アースフューリー）、土系魔法、スロウIIを使用する
Clone of Gusts	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（エリアルブラスト）、風系魔法、サイレスを使用する
Clone of Sparks	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（ジャッジボルト）、雷系魔法、スタンを使用する
Clone of Glaciers	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（ダイヤモンドダスト）、氷系魔法、パライズIIを使用する
Clone of Lights	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（シアリングライト）、バニシュIII、プロテスIV、シェルIVを使用する
Clone of Shadows	"フォモル"シャドウ族	アストラルフロウ（ハウリングムーン）、ドレッドスパイク、ディスペル、ドレインIIを使用する

No.13 呪われる世界（BF戦）

推奨レベル Lv75（1パーティ）

生贄の間でLv75、6人、30分制限のBF戦。No.12「ストップ！ ダブル・シャントット」で「呪いの古代文字（だいじなもの）」を集めると、BF内でのステータスが強化されるが、そもそも強化なしの状態ではまともに戦えないので注意。

呪いの古代文字と対応する強化

古代文字	？？？の場所	強化
1画目	ウガレピMAP2（G−10）	バファイ（+150）
2画目	ウガレピMAP2（F−8）	バブリザ（+150）
3画目	ウガレピMAP1（F−10）	バエアロ（+150）
4画目	ウガレピMAP1（F−8）	バストン（+150）
5画目	ウガレピMAP2（J−11）	バサンダ（+150）
6画目	ウガレピMAP2（I−8）	バウォタ（+150）
7画目	怨念洞MAP1（J−13）	STR+150
8画目	怨念洞MAP1（E−5）	VIT+150
9画目	怨念洞MAP1（K−11）	DEX+150
10画目	怨念洞MAP1（F−9）	AGI+150
11画目	怨念洞MAP1（I−9）	MND+150
12画目	怨念洞MAP1（F−11）	INT+150
13画目	怨念洞MAP1（G−6）	CHR+150
14画目	怨念洞MAP2（F−9）	maxHP3倍
15画目	怨念洞MAP3（H−9）	maxMP3倍
16画目	怨念洞MAP3（L−12）	リレイズ（衰弱なし）

2人のシャントット戦

BF入場時に各種強化魔法は切れるが、「呪いの古代文字」の効果で得た強化効果が付与される。敵はShantottoとD.Shantottoの2体で、2人でWSを連携したうえに、それぞれ精霊魔法でマジックバーストを狙ってきたりする。また、それぞれHPが75%、50%、20%、10%のときにブチ切れモードになり、一定時間、強化される。一度ブチ切れれば全滅して敵のHPが回復してしまっても、以降はブチ切れなくなるので覚えておこう。それぞれHPが半分を切ると、固有技を使うようになるが、状態異常がやっかいなので「やまびこ薬」や「万能薬」を多めに用意しておくといい。また、強化効果を得ていれば、前衛のHPは4000程度、後衛のMPは3000程度になるため、通常のBFでは役立つ「ハイポーション」などはあまり恩恵がない。回復量が割合で変動する「エリクサー」や「バイルエリクサー」の使用がオススメだ。寝かせは効かないので、1人（赤/忍が適任）がShantottoを足止めし、残りのメンバーでD.Shantottoを引き離して戦うといい。

出現するモンスター（BF）

名前	種族（ジョブ）	備考
Shantotto	−（黒魔道士）	ディバインマリサン、両手棍WS、闇氷水土系魔法を使用する
D.Shantotto	−（黒魔道士）	サルベイションサイズ、両手鎌WS、光火雷風系魔法を使用する

Shantottoが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
ディバインマリサン	範囲	貫通	物理攻撃、スタン、静寂、悪疫、ディア	サイレナ、ウィルナ、イレース

D.Shantottoが使う特殊技

名称	範囲	空蝉	効果	対策
サルベイションサイズ	範囲	貫通	物理攻撃、麻痺、毒、スロウ、バイオ	パラナ、ポイゾナ、イレース

Tips クリア後にもらえる報酬

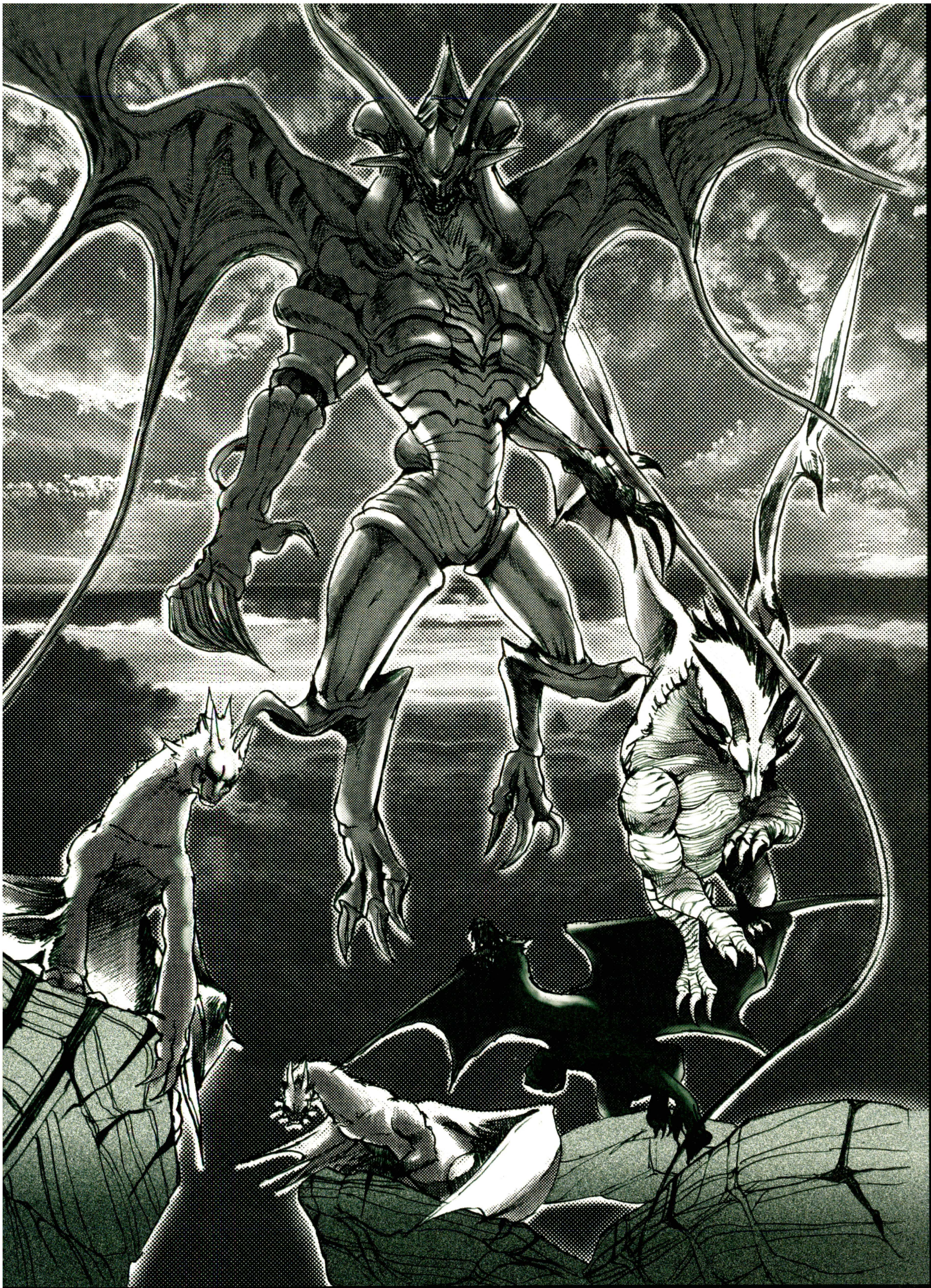
No.13「呪われる世界」をクリア後、ウィンダス石の区でNo.14「悪夢去りし後……」のイベントを見ると、「ベヒーモス座のカギ（だいじなもの）」を入手できる。このカギを使って、ジュノ下層天晶堂にある宝箱を開けると、下記の3つの両脚装備から1つを選択して入手でき、さらに右の表から自分の好きな性能を2つ選んで、その装備に付与することができる。これらの防具は1つしか所持できないが、取得した防具を捨て、再度「ストップ！ ダブルシャントット」から「悪夢去りし後……」までをクリアすることで、「ベヒーモス座のカギ」を再入手することができる。

報酬の両脚装備（すべてRE Lv75～）

アイテム名	基本性能	装備可能ジョブ
ブリッツァポレイン	防37 STR+2 VIT+2	戦ナ暗侍竜
デサルタタセッツ	防34 DEX+2 AGI+2	モシ獣狩忍青コか踊
竜巻下衣	防31 INT+2 MND+2 CHR+2	白黒赤吟召学

付与できる性能（以下から2項目選択）

HP+25 敵対心+4	マジックバーストダメージ+10%
MP+25 敵対心-4	蹴撃+5
命中+7	ケアル回復量+5%
攻+7	ほんきだせ&しじをさせろ使用間隔-5
飛命+7	歌再詠唱時間-3
飛攻+7	乱れ撃ち+1
回避+7	エレメントサイフォン+20
魔法命中率+4	ファントムロール使用間隔-5
魔法攻撃力アップ+4	リペアー回復量+10%
ヘイスト+3	ワルツ消費TP-5
ダブルアタック+2	ペット：命中+7 飛命+7
クリティカルヒットダメージ+3%	ペット：攻+7 飛攻+7
連携ダメージ+5%	ペット：ストアTP+8 モクシャ+8
コンサーブTP+5	ペット：魔法命中率+7
被物理ダメージ-4%	移動速度+8%
魔法クリティカルヒットダメージ+10%	



バトルフィールドを極めろ!

CHAPTER 2
BATTLEFIELD MASTERS

印章BF

Battle Field of Seal

印章BFとは、一定枚数の「獣人印章Ⓔ」や「獣神印章Ⓔ」と交換できる各種オーブを使い、各地のBFにいる強敵と戦う冒険者に人気の高いコンテンツだ。

準備　バトルフィールドへ入る準備を確認しよう

各印章の入手方法

印章BF戦に挑戦するためには、経験値が入る敵を倒すと手に入る「獣人印章Ⓔ」や「獣神印章Ⓔ」が必要だ。しかし、落とす確率はそれほど高くはなく、シーフの「トレジャーハンター」もあまり影響しない。各印章をジュノ港のShamiにトレードすると、BFに入るための各種オーブと交換可能。もらえるオーブは下記のようにトレードした印章の種類と枚数によって異なる。BF戦に勝つとさまざまな戦利品が手に入り、基本的に必要な印章の枚数が多いBFほど貴重なアイテムが出やすい傾向がある。なお、武器や防具はBFの制限レベル付近で装備できるものが多い。メンバーと相談して、レベルに合ったBFに挑戦して目当ての戦利品を手に入れるチャンスをつかもう。



◀レベル上げやスキル上げ、メリットポイント稼ぎなど、それぞれの印章を獲得できる機会は多い。

各種オーブを交換するために必要な印章と枚数

必要な印章	オーブの名称
獣人印章Ⓔ20枚	クラウディオーブⓇⒺ
獣人印章Ⓔ30枚	スカイオーブⓇⒺ
獣人印章Ⓔ40枚	スターオーブⓇⒺ
獣人印章Ⓔ50枚	コメットオーブⓇⒺ
獣人印章Ⓔ60枚	ムーンオーブⓇⒺ
獣神印章Ⓔ30枚	クローソーオーブⓇⒺ
獣神印章Ⓔ30枚	ラキシスオーブⓇⒺ
獣神印章Ⓔ30枚	アトロポスオーブⓇⒺ
獣神印章Ⓔ99枚	テミスオーブⓇⒺ

オーブ入手からBF戦までの流れ

1. ジュノ港(H−8)Shamiからオーブを入手
2. BFのある各地へ向かう
3. BFにオーブをトレードして突入
4. BF内の敵を倒す

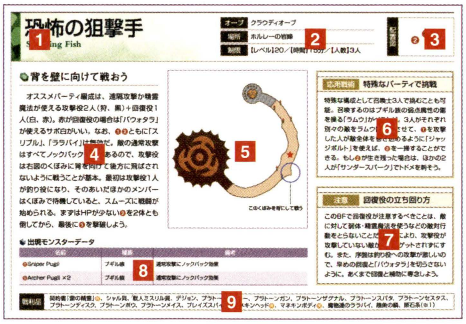
獣人印章Ⓔ
低レベル帯からでも入手できる

レベル1からでも入手できる。獣人印章と交換できるオーブを使用するBFは、必要枚数とレベル制限が一致しているのが特徴だ。経験値が入るすべての敵から入手できるので、低レベルやソロでも比較的集めやすい。

獣神印章Ⓔ
高レベル帯から入手できる

レベル50以上の敵から入手できる。獣神印章と交換できるオーブを使用するBFは、すべてレベルが無制限なのが特徴。また、99枚必要なテミスオーブのBFでは、HNMクラスの強力な敵が待ち構えている。

印章BF攻略ページの見方→P.078



1BF名
攻略するバトルフィールド名。

2BFデータ
オーブ…BFに入るために必要なオーブ
場所……オーブをトレードするエリア
制限……BFで制限されるレベル／時間／人数

3配置
モンスターの初期配置。数字は8モンスターデータと対応している。

4編集部オススメ攻略
クリアするための基本戦術解説。

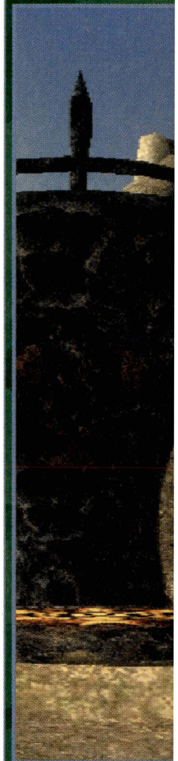
5BFマップ
BF内のマップと4に対応した情報を掲載している。なおマップの赤い★印は、BFのスタート地点を表す。

6応用戦術
編集部が実践したより特化した戦術や特殊なパーティメンバー構成などを解説。

7注意
敵の特殊技などクリアするために注意すべきことを解説。

8モンスターデータ
BFに登場する敵情報。

9戦利品
戦利品として入手できる可能性のあるすべてのアイテム。また、複数のBFで同じ系統のアイテム(鉱石などの素材や薬品など)が出る場合は、〇〇系として詳細をP.309に掲載している。



作戦

印章BFにおける作戦について

1 持ち越せる強化やオススメの食事を知る

BFに突入するまえに、まずはそれがレベル制限ありかレベル無制限なのかを確認しておくこと。なぜならレベル制限ありでは、突入した時点で食事を除くすべての強化魔法の効果とTPが消えるからだ。レベル無制限ではどちらも消えないので、強化はBF突入前にやっておくと時間短縮になる。また、同じ場所のBFで連戦する際、敵をすべて倒したあとに宝箱を開ける人以外がBF入口から離脱することで、次の戦いでTPを持ち越すことができる。



◀侍は「黙想」、それ以外の攻撃役は「オポオポネックレス」と「昏睡薬」を利用してTPを溜めておくと便利。

BF突入時に持ち越せる強化の有無

	強化魔法	TP	食事効果
制限あり	×	×	○
制限無し	○	○	○

レベル制限に応じたオススメの食事

	Lv20	Lv30	Lv40	Lv50	Lv60	レベル制限なし
攻撃力	干し肉	ダルメルパイ	ミスラ風山の幸串焼	ミスラ風山の幸串焼	シシケバブ	バイソンステーキ
	野兎のグリル	ナヴァラン	族長専用山の幸串焼	族長専用山の幸串焼	クァールサンド	レッドカレー
防御力	ザリガニの塩ゆで	ゆでがに	ボイルシザー	ミスラ風海の幸串焼	ミスラ風海の幸串焼	タブナジア風タコス
	踊りザリガニ	ボンゴレロッソ	ボンゴレロッソ	族長専用海の幸串焼	シャル貝パイン蒸し	タブナジア風サラダ
命中&飛命	ジャックのランタン	スキッドスシ	スキッドスシ	スキッドスシ	スキッドスシ	ブリームスシ
	スキッドスシ	ソールスシ	ソールスシ	ソールスシ	ソールスシ	スキッドスシ+1
回避	ジャックのランタン	ジャックのランタン	ジャックのランタン	ジャックのランタン	ジャックのランタン	ジャックのランタン
					ブラックカレー	ブラックカレー
HPアップ	ペペロンチーノ	ペペロンチーノ	ボンゴレロッソ	ネロディセピア	ペスカトーレ	カルボナーラ
	ブリームのリゾット	ブリームのリゾット	ボンゴレロッソ+1	ネロディセピア+1	スッポンスープ	スッポンスープ
MPアップ	パンプキンパイ	パンプキンパイ	ロランベリーパイ	スノールジェラート	サブゼロジェラート	クリムゾンゼリー
	メロンパイ	メロンパイ	雪山のロランベリー	オレンジクーヘン	マロングラッセ	マロングラッセ

2 状態異常を把握しよう

敵が使用する魔法や特殊技によって付加される状態異常は28種類にも及ぶ。右記にそれらを治せる治療方法を掲載しているので、自分やパーティメンバーが状態異常になったらすぐに治療しよう。白魔法の「エスナ」や「サクリファイス」は、静寂、石化、歌、死の宣告に対しては効果がない。また、ミゼリやソラスといった魔法に対応したアビリティを使わないと、病気、悪疫、呪いとイレースのみで治せる状態異常（歌以外）に対しても効果がない。

各種状態異常と対処法

状態異常	おもな治療法
毒	ポイゾナ、毒消し、万能薬
麻痺	パラナ、万能薬
暗闇	ブライナ、目薬、万能薬
フラッシュ	イレース、パナケイア
静寂、沈黙	サイレナ、やまびこ薬、万能薬
呪い	カーズナ、聖水、祝聖水
呪詛	カーズナ、聖水、祝聖水
病気	ウィルナ、万能薬、ミスクチュア
悪疫	ウィルナ、万能薬、ミスクチュア
石化※3	ストナ

状態異常	おもな治療法
徐々に石化※3	ストナ
スロウ	イレース、ヘイスト、パナケイア
エレジー※3	イレース、パナケイア
ヘヴィ	イレース、とんずら、パナケイア
バインド	イレース、パナケイア
睡眠	ダメージを受ける、回復魔法
ディア	イレース、パナケイア
レクイエム※3	イレース、パナケイア
バイオ	イレース、パナケイア

状態異常	おもな治療法
スタン	イレース、パナケイア
精霊弱体※1	イレース、パナケイア
各能力ダウン※2	イレース、パナケイア
死の宣告※3	カーズナ、聖水、祝聖水
魅了※3	時間経過、敵を撃破
衰弱※3	5分経過
アムネジア※3	時間経過
テラー※3	時間経過
装備変更不可※3	時間経過

※1 バーン、フロスト、チョーク、ラスプ、ショック、ドラウンを指す　※2 STRなどの各種ステータスダウン、魔法防御力ダウン、魔法命中率ダウン、魔法回避率ダウン、魔法攻撃力ダウン、HPmaxダウン、MPmaxダウンを指す　※3 ヒーリングワルツで治せない。これ以外の状態異常は治療可能

3 戦術に応じた編成を心がける

BF戦は通常のバトルと違って、戦術を立てずにただ敵を攻撃するだけでは勝つことは非常に難しい。BFに突入するまえにはパーティメンバー同士で綿密な戦術をしっかりと立てておき、それぞれがどんな役目を担うのかを確認・指示しておこう。右記ではBF戦の代表的な戦術とそれに応じたパーティ編成を紹介している。どの戦術でも重要な役割を担うのが、敵を連れ回す役と敵を寝かせる役。強敵や敵の数が多いBFなどでは欠かせない要員なので、敵を連れ回す役はフィールドのどこを移動するのか、寝かせ役はどの敵から寝かせ始めるのかをメンバーに伝えておくこと。作戦に時間をかけることがBF戦勝利の近道だ。

敵を連れ回す

敵が複数いて、なおかつ寝ない場合に有効。敵の移動を制限する「グラビデ」や「バインド」を利用して、なるべくダメージを受けないようにしつつ敵を連れ回すのがポイント。適任なのは赤。ただし、Lv50制限以降は、サポ赤でも「グラビデ」が使えるので黒や白、学でもOK。

寝かせて順番に倒す

敵の数が多く、睡眠系に耐性がない場合に有効。黒などが使える「スリプガ」や吟が使える「魔物達のララバイ」を使って寝かせながら、1体ずつ倒していくのだ。ただし、敵によっては「スリプガ」と「ララバイ」のどちらかしか効かない場合もあるので、パーティ構成には十分気を付けよう。

「毒薬」を使う

「スリプガ」など、範囲睡眠効果のある特殊技を使う敵がいる場合に有効。睡眠効果はケアル系魔法で治すこともできるが、毒状態にしておけばスリップダメージで勝手に起きるので便利。「毒薬」の効果は3分なので多めに持っていき、効果が切れる前に飲むようにするといい。

危険な技を持つ敵から倒す

ガ系魔法を使う黒タイプの獣人や、「スリプル」や「グラビデ」が効かない敵など、残しておくと戦況が不利になる敵がいる場合に有効。こういう敵は、序盤から連携やMBを狙ってできるだけ速く倒すことがポイントになる。よって、戦、モ、黒、狩、侍など火力のあるジョブを入れるといい。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

各BFへの行き方

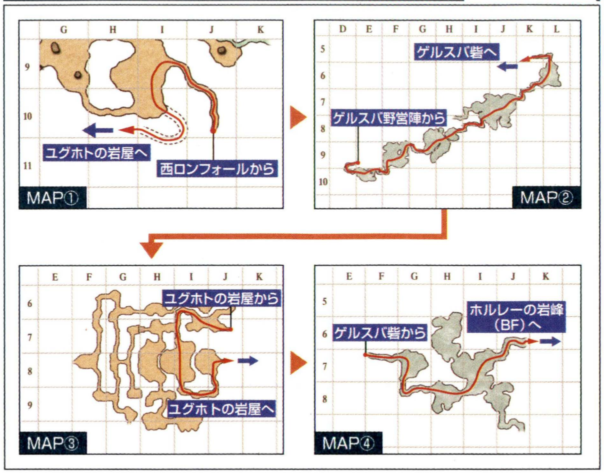
ホルレーの岩峰

このエリアで挑戦できるBF

●恐怖の狙撃手（クラウディオーブ） ●山岳甲兵（スカイオーブ） ●降下猟兵（スカイオーブ） ●光る眼（スターオーブ） ●地獄の尻尾（スターオーブ） ●虎視眈眈（コメットオーブ） ●戦う羊（コメットオーブ） ●暴走戦車（ムーンオーブ） ●八つ裂き旅団（ムーンオーブ） ●屍臭病予防（アトロポスオーブ） ●眠れる牡羊（ラキシスオーブ） ●龍円舞曲（クローソーオーブ） ●戦慄の角（テミスオーブ）

ホルレーの岩峰へのルートは2つあるが、ユグホトの岩屋を経由したほうが近いのでオススメ。まずは西ロンフォール（E–4）からゲルスバ野営陣へ入り、左の壁沿いへ進んでいく。その途中にマップで表示されない通路に出るが、そのまま進んでいけばOK。ユグホトの岩屋に着いたら、ひたすら北を目指して進んでいこう。途中のMAP②（H–8）には出口があるが、ここを抜けると遠回りになるので注意すること。目指す地点はMAP②（K–5）。ユグホトの岩屋を抜けた先にあるゲルスバ砦MAP③（J–7）へ着いたら、右のマップを参考にしてMAP③（J–8）を目指そう。あとはここから再びユグホトの岩屋へ入り、MAP④（J–6）から先へ進むといい。

MAP ゲルスバ野営陣・ゲルスバ砦・ユグホトの岩屋



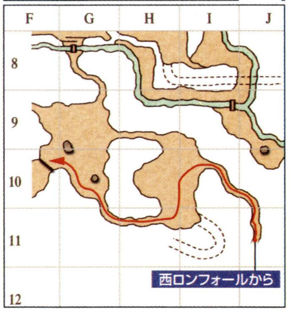
ゲルスバ野営陣

このエリアで挑戦できるBF

●闇夜の舞姫（クラウディオーブ） ●石竜の双璧（スカイオーブ） ●ゲルスバ山の茸畑（スカイオーブ）

西ロンフォール（E–4）からゲルスバ野営陣へ入り、（F–10）にあるHut DoorがBFの入口になる。ここまでのルートは2つあるが、南の通路から向かったほうが若干早く到着する。ちなみに、このBFはサンドリアミッションや竜騎士取得クエスト、フェローシップ関連クエストなど、多数のイベントで訪れることになる。ヒーリング中は周囲のオーク族に注意。

MAP ゲルスバ野営陣



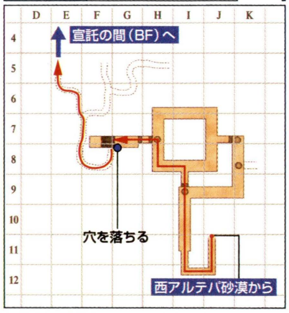
宣託の間

このエリアで挑戦できるBF

●第11軍団独立支隊（ムーンオーブ） ●紅蓮の翼（アトロポスオーブ） ●飛竜の眷族（ラキシスオーブ） ●伝説のチャンピオン（クローソーオーブ）

ラバオからチョコボを利用して、西アルテパ砂漠の南西（D–12）から流砂洞へ。ここに着いたら（F–7）の穴を目指そう。途中の（I–9）と（H–7）には重量で開く扉があるので、全員まとまって移動すること。穴を落ちて通路を進み、途中の分かれ道を左に進むと宣託の間へたどり着く。なお、流砂洞の敵はレベル75でも絡まれるので「スニーク」は必須だ。

MAP 流砂洞



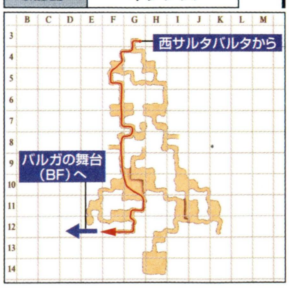
バルガの舞台

このエリアで挑戦できるBF

●悩殺三姉妹（クラウディオーブ） ●断食芋虫（スカイオーブ） ●天鳴地響（スカイオーブ） ●上様御一行（スターオーブ） ●居候妖精（スターオーブ） ●爆走爬竜（コメットオーブ） ●三つの葛籠（コメットオーブ） ●美髯公（ムーンオーブ） ●天誅六人衆（ムーンオーブ） ●恐鳥の歌（アトロポスオーブ） ●会議は踊る（ラキシスオーブ） ●四季悪日（クローソーオーブ） ●真龍（テミスオーブ）

西サルタバルタ（F–8）からギデアスへ向かう。最初の分かれ道を西側へ曲がったら、あとは南へ進んでいこう。途中にある洞窟の中には草むらに隠れた落とし穴がある。実際に落ちるまではまったく見えないので、草むらには近づかないように移動したほうが無難。洞窟を抜けたら（G–12）を目指し、南の通路を進もう。

MAP ギデアス



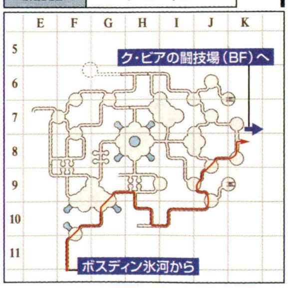
ク・ビアの闘技場

このエリアで挑戦できるBF

●剣闘士の得物（スカイオーブ） ●凶狗四天王（スカイオーブ） ●生ける屍（スターオーブ） ●人形工房（スターオーブ） ●餓鬼武者（コメットオーブ） ●四界の神像（コメットオーブ） ●死生の苦輪（ムーンオーブ） ●ドーフェ兄弟（ムーンオーブ） ●攻城剛力組（ムーンオーブ） ●蝿の王（アトロポスオーブ） ●破滅の壺（ラキシスオーブ） ●蜘蛛の神（クローソーオーブ）

「テレポヴァズ」でザルカバードへ移動したら、（J–9）からボスディン氷河に入る。そこから（J–5）にあるフェ・インを目指そう。到着したら南の通路を進み、（K–8）にある扉の先がク・ビアの闘技場になる。ラングモント峠から行く場合は東ロンフォール（K–4）から入り、（L–4）からボスディン氷河へ出るといい。

MAP フェ・イン



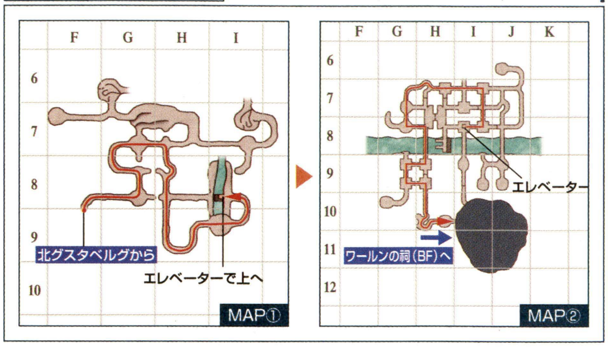
ワールンの祠

このエリアで挑戦できるBF

●甲殻小隊(クラウディオーブ) ●飛行小隊(スカイオーブ) ●森の乙女(スカイオーブ) ●噂のスライム(スターオーブ) ●地竜大王(スターオーブ) ●拳闘士の獲物(コメットオーブ) ●刻一刻(コメットオーブ) ●南海の魔神(ムーンオーブ) ●鉄甲突撃隊(ムーンオーブ) ●猛鳥の食卓(アトロポスオーブ) ●軍隊蟻の行軍(ラキシスオーブ) ●模倣魔(クローソーオーブ) ●動く島(テミスオーブ)

まずは北グスタベルグ(K−3)からパルブロ鉱山の1階を目指す。このエリアは全部で3階層に分かれており、ワールンの祠は3階にある。3階へはエレベーターを使わなくても行けるが遠回りになるので、MAP①(I−8)にあるエレベーターを目指そう。あとはElevator Leverを調べて3階へ行き、MAP②にあるルートを進むだけでいい。

MAP パルブロ鉱山



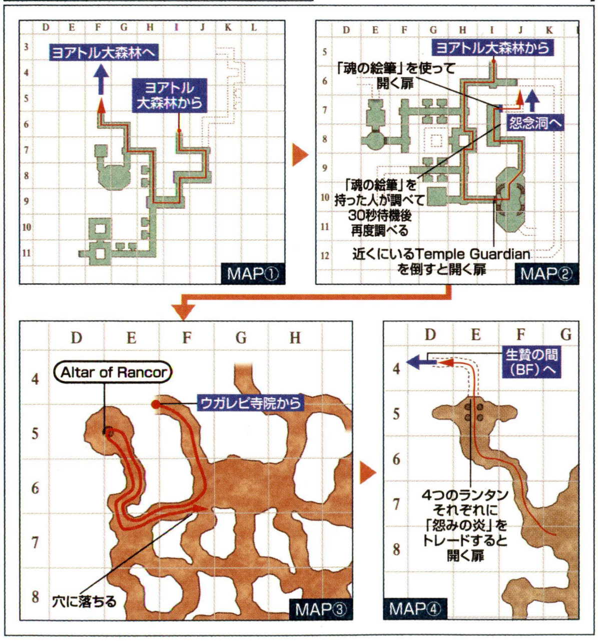
生贄の間

このエリアで挑戦できるBF

●潜行特務隊(ムーンオーブ) ●特命介錯人(ムーンオーブ)

ウガレピ寺院に入ったら右手沿いに進み、いったんヨアトル大森林(H−11)に出よう。今度は左手沿いを進んでいき、ウガレピ寺院MAP②(I−5)へ入る。MAP②(I−10)にある扉は、付近のTemple Guardianを倒すと開く。MAP②(I−7)の隠し扉を開ける際に必要な「魂の絵筆」は、メンバーの1人が持っていれば問題ない。その先の怨念洞はレベル75でも絡まれる危険な場所なので、「インビジ」と「スニーク」を切らさずに進むこと。Altar of Rancorから「怨みの炎ⓇⒺ」を4つ入手したら、MAP④(E−5)のLanternにトレードして扉を開く。

MAP ウガレピ寺院・怨念洞



Tips 「魂の絵筆」と「怨みの炎ⓇⒺ」について

「魂の絵筆(だいじなもの)」は、Tonberry Cutterが落とす「ウガレピのカギⓇⒺ」を使って入れるMAP①(F−7)の部屋で入手可能。「怨みの炎ⓇⒺ」はTonberry Maledictorなどが落とす「消えたランタンⓇⒺ」を、怨念洞MAP③(D−5)のAltar of Rancorにトレードで取れる。

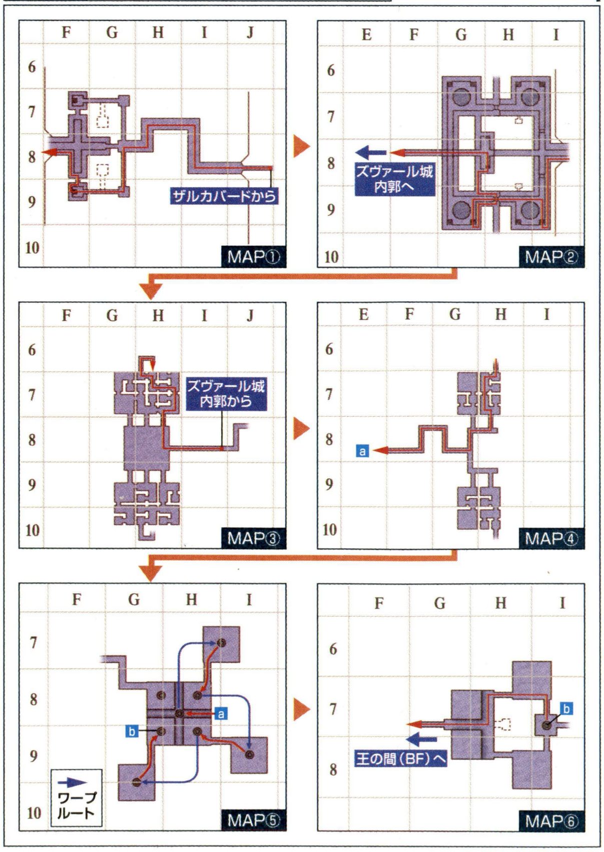
王の間

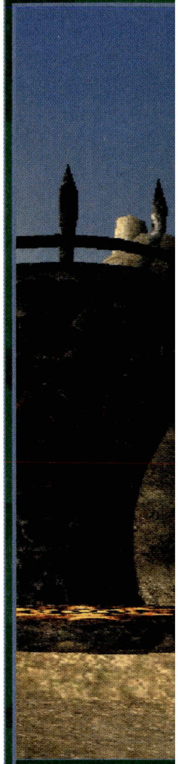
このエリアで挑戦できるBF

●蒼の血族(ムーンオーブ)

ズヴァール城外郭へ入ったら、MAP①(F−8)を目指す。MAP②に入ったら、(I−9)の階段から上へ→(G−9)の階段から下へ→(H−8)の階段から上に行き、(F−8)からズヴァール城内郭へ入ろう。広場に出たらMAP③(H−8)の門を開けて先へ進む。扉や部屋がたくさんあるが正解のルートは一本道なので、MAPを参考に進むといい。ワープ装置は一定時間ごとに自動的に起動する。その行き先は決まっており、乗り遅れてもパーティメンバーと同じワープ装置を使えばすぐに合流できる。ワープ装置を抜けたら王の間まではすぐそこだ。

MAP ズヴァール城外郭・ズヴァール城内郭





◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

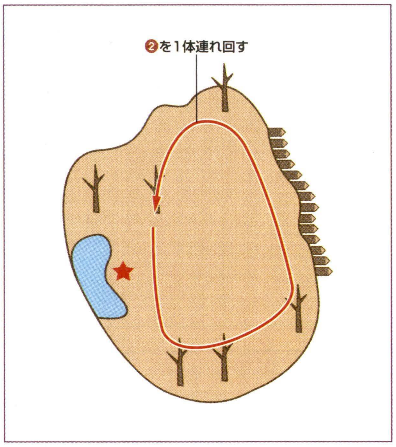
闇夜の舞姫
Wings of Fury

オーブ	クラウディオーブ
場所	ゲルスバ野営陣
制限	【レベル】20／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❷ ❷ ❶

寝かせ役を確保しよう

オススメパーティ構成は、盾＆攻撃役1人(戦、竜、狩など)＋攻撃補助＆回復役1人(白、黒、赤)＋寝かせ役1人(詩、青)。敵は闇属性に耐性があるので、「シープソング」か「ララバイ」で寝かせよう。戦術は寝かせ役が❶を寝かせたあと、攻撃役が❷の1体に攻撃。そのあいだ、攻撃補助役は残りの❷に「バインド」を入れて連れ回すか、青がいるなら「シープソング」で寝かせておく。❶は❷を2体とも倒すまで寝かせ続けて最後に倒そう。なお、❷の「ドレイン」は強力なので「サイレス」で封じること。回復アイテムも忘れずに。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Colo-colo	コウモリ族	「ポイゾガ」使用
❷Furies ×2	コウモリ族(3匹)	「ドレイン」使用

応用戦術 ❷はあやつり可能

パーティ編成は獣2人(サポ白)＋回復補助役1人(白、赤、ナ)。方法は獣があやつった2体の❷を❶と戦わせるだけ。あやつりに失敗した場合、回復補助役が獣に「ケアル」をかけて時間を稼ぐといい。❶を倒したあとは❷同士を戦わせ、最後に残った❷の魅了が切れたら全員で攻撃。なお、「あやつる」の効果時間は1分弱と短めなのを覚えておこう。

注意 毒の対処方法

❶が使ってくる「ポイゾガ」はHPが1ずつしか減少しないものの、制限レベルの20では最大HPも高くないため毒によるスリップダメージは無視できない。そのままにしておくと回復役の負担がかなり大きいので各自「毒消し」で治療するか、オレ系のドリンクでスリップダメージを帳消しにするといい。

戦利品 アストラルリング、インビジ、雁行、契約書「雷の精霊」Ⓡ、群狼丸、コウモリの牙、コウモリの翼、獣人ミスリル貨、スニーク、デオード、ブラトーンアクス、ブラトーンエッジ、ブラトーンソード、ブラトーンダガー、ブラトーンポール、ブラトーンランス、原石系(※1)

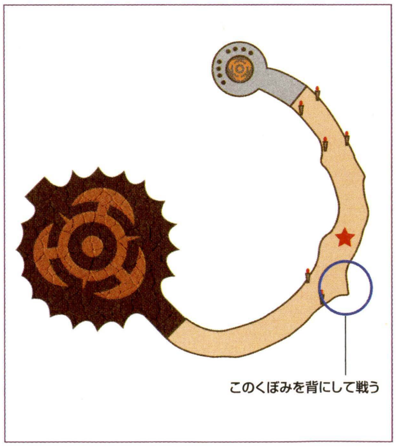
恐怖の狙撃手
Shooting Fish

オーブ	クラウディオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】20／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❷ ❶ ❷

背を壁に向けて戦おう

オススメパーティ編成は、遠隔攻撃か精霊魔法が使える攻撃役2人(狩、黒)＋回復役1人(白、赤)。赤が回復役の場合は「バウォタラ」が使えるサポ白がいい。なお、❶❷ともに「スリプル」、「ララバイ」は無効だ。敵の通常攻撃はすべてノックバック効果があるので、攻撃役は右図のくぼみに背を向けて後方に飛ばされないように戦うことが基本。最初は攻撃役1人が釣り役になり、そのあいだほかのメンバーはくぼみで待機していると、スムーズに戦闘が始められる。まずはHPが少ない❷を2体とも倒してから、最後に❶を撃破しよう。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Sniper Pugil	プギル族	通常攻撃にノックバック効果
❷Archer Pugil ×2	プギル族	通常攻撃にノックバック効果

応用戦術 特殊なパーティで挑戦

特殊な構成として召喚士3人で挑むことも可能。召喚するのはプギル族の弱点属性の雷を操る「ラムウ」がベストだ。3人がそれぞれ別々の敵をラムウに攻撃させて、❶を攻撃した人が敵全体を巻き込めるように「ジャッジボルト」を使えば、❷を一掃することができる。もし❷が生き残った場合は、ほかの2人が「サンダースパーク」でトドメを刺そう。

注意 回復役の立ち回り方

このBFで回復役が注意するべきことは、敵に対して弱体・精霊魔法を使うなどの敵対行動をとらないことだ。これにより、攻撃役が攻撃していない敵からターゲットされずにすむ。また、序盤は釣り役への攻撃が激しいので、早めの回復と「バウォタラ」を切らさないように。あくまで回復と補助に専念しよう。

戦利品 契約書「雷の精霊」Ⓡ、シャル貝、獣人ミスリル貨、デジョン、ブラトーンカッター、ブラトーンガン、ブラトーンザグナル、ブラトーンスパタ、ブラトーンセスタス、ブラトーンディスク、ブラトーンボウ、ブラトーンメイス、ブレイズスパイク、マネキンヘッドⓇ、マネキンボディⓇ、魔物達のララバイ、陸魚の鱗、原石系(※1)

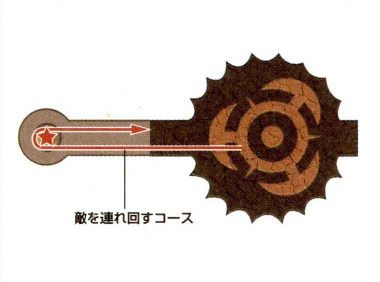
甲殻小隊
Crustacean Conundrum

オーブ	クラウディオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】20／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❷❶❷

攻撃回数を増やそう

オススメパーティ構成は、攻撃＆盾役2人(忍/戦)と、連れ回し役1人(赤)。最初に連れ回し役が❷の1体と❶を右図のルートで連れ回しているあいだに、攻撃役が残った❷を攻撃。撃破したら❷の残り1体→❶の順番で倒そう。敵はどちらも「スリプル」と「ララバイ」が無効で、「バインド」と「サイレス」は有効。敵はHPが非常に少ない反面、防御力がかなり高いのが特徴で、こちらの与えるダメージがすべて0か1になってしまう。そのため、攻撃の手数を増やすことがこのBFの大きなポイントになる。赤は攻撃間隔の短い短剣を装備し、さらに「エンサンダー」をかけると効率よくダメージを与えられる。敵の攻撃も激しいので、安全のために各自「ハイポーション」を持参しておくと生存率が高くなる。



応用戦術 百烈拳で敵を粉砕

攻撃回数を増やすもっとも効果的な戦術は、モのSPアビリティ「百烈拳」を使うこと。攻撃間隔が短いので、多少HPを吸収されても手数の多さで圧勝することができるのだ。その際のパーティ構成は、モ＋攻撃役2人(忍、赤など)。最初に「百烈拳」で❶の撃破を狙い、そのあいだに赤が❷を連れ回す。❶を倒したら、❷を1体ずつ撃破しよう。

注意 特殊攻撃と魔法に注意

敵の通常攻撃にはHP吸収効果がある。防御力が高くほとんどダメージを与えられないうえに、HPを吸収されると倒せないまま時間切れになることも多い。そのため、攻撃役と盾役は「空蝉の術」を使える忍がベスト。また、❶は「ウォタガ」や「バイオ」などを使うので、「サイレス」で封じることも重要だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Heavy Metal Crab	クラブ族	通常攻撃にHP吸収効果。「ウォタガ」など使用
❷Metal Crab ×2	クラブ族	通常攻撃にHP吸収効果

戦利品 箙【ビートル】、魚油汁、獣人ミスリル貨、ブラス板、ブラスインゴット、プラトーンアクス、プラトーンザグナル、プラトーンセスタス、プラトーンソード、プラトーンダガー、プラトーンボウ、プラトーンメイス、プラトーンランス、ブロンズ板、ブロンズインゴット、マネキンハンズ🅡、マネキンボディ🅡、陸ガニの甲殻、陸ガニの肉

悩殺三姉妹
Charming Trio

オーブ	クラウディオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】20／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶❷❸

キッスの嵐に注意しよう

オススメパーティ構成は、攻撃役2人(忍、戦など)＋回復役1人(赤、白、ナ)。攻撃役はサポ戦に設定、また忍以外の攻撃役は安全のために「ハイポーション」を持参すること。戦闘の流れは攻撃役2人が敵3体のターゲットを取りつつ、❶→❷→❸の順番に倒していく。「バインド」は有効だが、使うのは緊急時だけにしておこう。ちなみに敵の特殊技の効果は、❶の「ランダムキッス」がHP、MP、TPのいずれかを、❷の「アブゾキッス」がステータスを、❸の「ディープキッス」がPCにかかっているすべての効果を吸収する。



応用戦術 召喚士パーティも可能

「恐怖の狙撃手」と同様に、召喚士3人でも攻略することができる。まずは2人が「ラムウ」を召喚し、❷へ攻撃させながら敵を1カ所に集めよう。そしてもう1人が「ラムウ」に攻撃させてから「ジャッジボルト」を発動し、最初に攻撃させた召2人が「サンダースパーク」で時間を稼ぐ。あとは再度「ジャッジボルト」を発動して敵を倒すといい。

注意 リーチ族の使う魔法

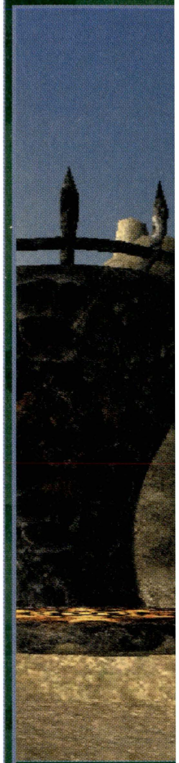
敵3体はすべて「ドレイン」と「アスピル」を使ってくる。どちらも「空蝉の術」で回避することが可能だが、「ドレイン」の効果は大きいので「サイレス」で封じるほうがいい。後衛は「アスピル」でMPを吸われないように、ターゲットをとらないこと。万一ためにジュースを持参しておくと安心だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Prune	リーチ族	「ランダムキッス」を使用
❷Pepper	リーチ族	「アブゾキッス」を使用
❸Phoedme	リーチ族	「ディープキッス」を使用

戦利品 亜麻布、ガマの油、雁行、草布、群狼丸、毛織物、契約書『風の精霊』🅡、獣人の血、獣人ミスリル貨、プラトーンエッジ、プラトーンカッター、プラトーンガン、プラトーンスパタ、プラトーンディスク、プラトーンポール、ポーション、ポーション＋1、マネキンハンズ🅡、マネキンヘッド🅡、魔物の血、木綿布

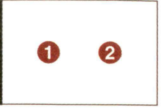
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



石竜の双壁
Petrifying Pair

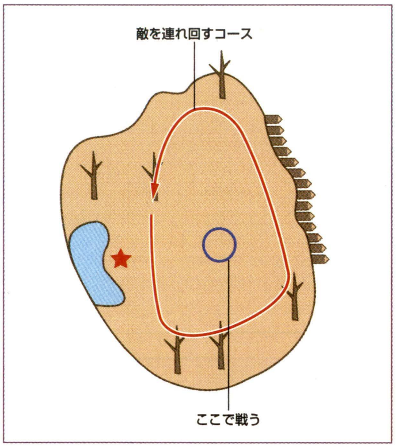
オーブ	スカイオーブ
場所	ゲルスバ野営陣
制限	【レベル】30／【時間】15分／【人数】3人

配置図



連れ回し役が重要

オススメパーティ構成は、物理攻撃役1人(戦、モなど)+魔法攻撃役1人(黒、赤)+連れ回し役(赤)。2体のトカゲ族は名前や色が違うが強さは同じで、「スリプル」と「ララバイ」は無効だが、「バインド」と「グラビデ」が有効なので連れ回し役は赤が適任だ。戦術は連れ回し役がどちらか1体を右図のコースで連れ回しているあいだに、2人が残った敵を倒すだけ。連れ回し役が優秀ならほかのメンバーのジョブはあまり選ばないが、ある程度の火力は必要。回復役がいない場合は「ハイポーション」を多めに持っていくといい。



応用戦術 青魔道士2人で攻撃

トカゲ族が使用する特殊技のなかでもっともやっかいなのが、石化状態にする「邪視」。この特殊技は視線を合わせなければ回避することができるので、攻撃役に青2人(サポ忍がオススメ)を用意して、敵に背を向けながら青魔法で攻撃する方法もある。この戦術なら比較的楽に撃破できるはずだ。

注意 やっかいな状態異常

レベル制限の30だと「邪視」による石化を治す「ストナ」が使えないので、攻撃役が石化してしまった場合は攻撃役から離れたところで敵に「バインド」するか、ほかのメンバーがターゲットをとって石化が自然に治るのを待つしかない。毒効果のある「プレイグブレス」は、「毒消し」を持参して治そう。

出現モンスターデータ

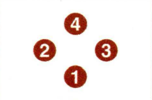
名前	種族	備考
❶Kilioa	トカゲ族	茶色。「邪視」による石化に注意
❷Kalamainu	トカゲ族	黒色。「邪視」による石化に注意

戦利品 アクスベルトⓇ、アバターベルトⓇ、アブゾアジルⓇ、アブゾインⓇ、アブゾバイトⓇ、イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、刀帯Ⓡ、ガンベルトⓇ、サイズベルトⓇ、冷めた腐肉汁、さらしⓇ、シールドベルトⓇ、スタッフベルトⓇ、セスタスベルトⓇ、ソングベルトⓇ、ダガーベルトⓇ、ディスペルⓇ、トカゲの皮、ハイエーテル、ピックベルトⓇ、魔法のフィナーレ、メイスベルトⓇ、ランスベルトⓇ、リーピングブーツⓇ、レイピアベルトⓇ、宝石系(※2)、インゴット系(※3)、鉱石系(※4)、原木系(※5)

ゲルスバ山の茸畑
Toadal Recall

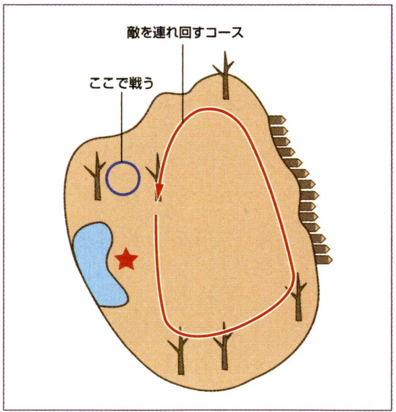
オーブ	スカイオーブ
場所	ゲルスバ野営陣
制限	【レベル】30／【時間】30分／【人数】6人

配置図



攻撃力の高い構成で挑む

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役1人(戦、黒など)+回復役1人(白、赤)+連れ回し役3人(赤)。連れ回す時間を短縮するためにも攻撃力が高い構成がいい。敵は「スリプル」と「ララバイ」が無効だが、「グラビデ」と「バインド」が有効なので、連れ回し役3人が敵を1体ずつ連れ回す。各自がどの敵を連れ回すかを事前に相談しておこう。3体を連れ回しているあいだ、残りの1体を集中攻撃。どの敵も攻撃力が高く、ひんぱんに特殊技を使うので注意すること。



応用戦術 せん滅速度の上げ方

吟やコなら味方の攻撃力を上げられるのだが、このBFでは残念ながらパーティに入れる余裕がない。そこで役立つのが戦、シ、暗、狩が使える「アシッドボルト」。これで敵の防御力を下げれば与えるダメージが増し、結果的に攻撃力アップにつながるのだ。効果時間はそれほど長くないものの、防御力ダウンの効果自体は高いので欠かさないようにしよう。

注意 状態異常になる特殊技

敵が使用する特殊技で「~タケ」となっているものは、すべて状態異常を引き起こす。なかでも注意すべきなのが「シビレタケ」の麻痺効果。かかったメンバーは回復役がすぐに「パラナ」で治療すること。「サイレスガス」による静寂状態は、「やまびこ薬」で自分で回復。回復役の負担を減らしてあげよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Toadsquab	キノコ族	通常攻撃に病気の追加効果
❷Toadcushion	キノコ族	通常攻撃に病気の追加効果
❸Toadbolster	キノコ族	通常攻撃に病気の追加効果
❹Toadpillow	キノコ族	通常攻撃に病気の追加効果

戦利品 イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、オドリタケ、キングトリュフ、ゲニンマントⓇ、ディスペルⓇ、トリマーマントⓇ、苗床、ネムリタケ、ビーターアスピスⓇ、ピルファーアスピスⓇ、マシーナリタージェⓇ、魔法のフィナーレ、マネキンハンズⓇ、マネキンヘッドⓇ、マネキンボディⓇ、マヨイタケ、ワーロックマントⓇ、宝石系(※2)、インゴット系(※3)、鉱石系(※4)、原木系(※5)

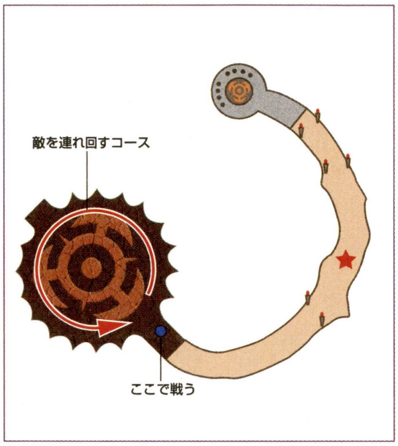
山岳甲兵
Carapace Combatants

オーブ	スカイオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】30／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶ ❷

Bisanを連れ回そう

オススメパーティ構成は、盾役1人(戦、ナ、忍)+回復役1人(白、黒、赤)+連れ回し役1人(赤)。どちらの敵も「スリプル」は有効だが「精霊の印」がないと効きにくいので、黒以外の魔道士は全員サポ黒がオススメ。「グラビデ」と「バインド」は有効なので、連れ回し役の赤は、これらの魔法を使いつつ右図を参考にして広場で❷を連れ回そう。❷は「ライノガード」を多用するが、そのたびに足を止めるので連れ回すのがラクだ。そのあいだ、残りのメンバーは広場の入口手前で❶を撃破。「ストンガII」対策として「バストンラ」は切らさないこと。



応用戦術 「ヘッドバッド」で魔法を止める

このBFでやっかいなのが、前述した❶が使う「ストンガII」だ。「サイレス」が効きにくいので「スタン」で止めたいところだが、制限レベルの30では使えない。そこで役立つのが青魔法の「ヘッドバッド」。追加効果スタンで「ストンガII」を止めよう。ただし外れることもあるので、物理命中を上げておくこと。

注意 特殊技への対策

甲虫族の特殊技のひとつ「ライノガード」は敵の回避率が上がるので、攻撃が当たりにくくなる。制限レベル帯では「ディスペル」などが使えないので、スシ系の食事でできるだけ物理命中率を上げておこう。なお、「パワーアタック」を「空蝉の術」で回復できれば回復役の負担が減り、ターゲットも安定する。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Pilwiz	甲虫族	「ストンガII」を使用
❷Bisan	甲虫族	常時TPが増えている(リゲイン状態)

戦利品 緋い樹液、アクスベルトⓇ、アブゾアジルⓇ、アブゾインⓇ、アブゾバイトⓇ、イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、エスクワイヤピアスⓇ、刀帯Ⓡ、ガンベルトⓇ、キラーピアスⓇ、ゲニンピアスⓇ、甲虫のアゴ、甲虫の甲殻、スタッフベルトⓇ、セスタスベルトⓇ、ソングベルトⓇ、ディスペルⓇ、ハイエーテル、ピックベルトⓇ、ピルファーピアスⓇ、ファイアII、マジシャンピアスⓇ、魔法のフィナーレ、メイスベルトⓇ、ワーロックピアスⓇ、ワイバーンピアスⓇ、宝石系(※2)、インゴット系(※3)、鉱石系(※4)、原木系(※5)

降下猟兵
Dropping Like Flies

オーブ	スカイオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】30／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❷ ❷ ❷ ❷ ❷ ❷ ❷ ❷ ❶

攻撃を分散させること

オススメパーティ構成は、「空蝉の術」が使える盾&攻撃役4人(戦、忍)+回復役2人(白、赤)。敵の数が多く、また「スリプル」が効かないので、かたよった構成でないと勝利は困難だ。まずは盾役の1人が❶に「挑発」したあと、残り3人の盾役はそれぞれ❷を1体ずつ「挑発」。さらに盾役全員が「挑発」していない残りの❷を1人1体ずつ攻撃する。「アシッドボルト」や「ブラッディボルト」を有効に活用しよう。❷を全滅させたら❶を攻撃。回復役が攻撃を受けたときは、盾役の誰かが「挑発」して回復役を守ること。「挑発」の使い方が重要なBFだ。



応用戦術 召喚獣を盾にしよう

特殊な構成として、召6人で撃破することも可能。まずは釣り役が「ラムウ」を召喚して❷を攻撃させ、すぐに「サンダースパーク」を使って❷と❶を集める。このあいだにほかの5人も召喚獣に攻撃させて、「サンダースパーク」や「アストラルフロウ」を使う。これを繰り返せばすべての敵を倒せる。「ヤグードドリンク」を持っていれば万全だ。

注意 「カースドスフィア」の効果範囲

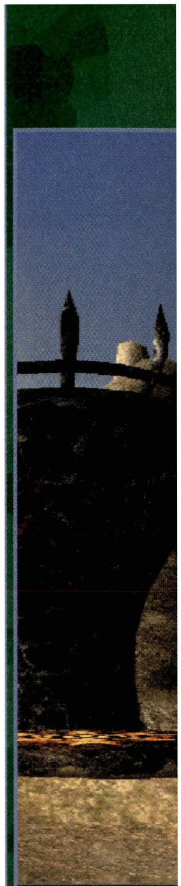
❶は範囲攻撃の「カースドスフィア」を使うことが多い。盾役全員が巻き込まれると回復が追いつかないので、❶と戦うまではターゲットをとっている盾&攻撃役の4人は近づかないこと。また、❷は「毒液」を使ってくる。どちらも水属性の特殊技なので「バウォタラ」で対処しよう。「毒消し」も忘れずに。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Huntfly	フライ族	「エアロ」、「グラビデ」使用
❷Houndfly ×8	フライ族	「毒液」を使う

戦利品 アシガルタージェⓇ、イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、クゥダフ風蟲汁、皇帝羽虫の髪飾りⓇ、シンガーマントⓇ、ディスペルⓇ、バリットタージェⓇ、マシーナリーマントⓇ、魔法のフィナーレ、マネキンヘッドⓇ、マネキンボディⓇ、虫の翅、ル・パピヨン、レスラーアスピスⓇ、ワイバーンマントⓇ、宝石系(※2)、インゴット系(※3)、鉱石系(※4)、原木系(※5)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



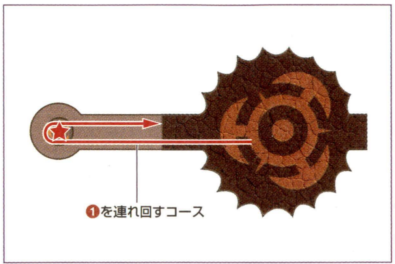
飛行小隊
Birds of a Feather

オーブ	スカイオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル30】／【時間】15分／【人数】3人制限

配置図 ❷❶❷

1体ずつ確実に撃破しよう

オススメパーティ構成は、攻撃役1人（狩、竜）＋寝かせ役1人（黒、吟）＋連れ回し役1人（赤）。死鳥族は突属性が弱点なので、攻撃役には狩や竜が適している。攻撃役が竜の場合は「ヒールブレス」を使える白、それ以外のジョブの場合は忍を推奨。寝かせ役はサポ白がいい。まずは連れ回し役が❶に「グラビデ」や「バインド」を入れて、広場から入口の通路（右図のコースを参照）を連れ回す。そのあいだに寝かせ役が❷を1体寝かせ、攻撃役は広場で残りの❷に攻撃をしかけよう。❷撃破後、攻撃役が2体目の❷に攻撃を始めたら、寝かせ役は連れ回し役のフォローに入ること。この手順で残りの❷→❶の順に撃破すればいい。ちなみに、このBFに出現するのはどちらも死鳥族だが、❶と❷では外見がかなり違うのでひと目で判別できるはずだ。



応用戦術　❷をあやつるとラク

❷は獣の「あやつる」が効くので、獣3人のパーティでも攻略可能。その際の戦術は、1人が「運び屋のキャリー」を呼び出して❶にぶつける。ほかの2人は1体ずつ❷をあやつって❶に攻撃。❶撃破後、魅了が解けた❷にあやつった❷をぶつけて倒す。❷が残り1体になったら全員で攻撃をしかけよう。

注意　❶が使用する魔法に注意

❶は「スリプル」を使うので、連れ回し役は睡眠対策のために「毒薬」を飲んでおくことが重要。それ以外に「ディスペガ」も使ってくるため、基本的に食事以外の強化は消されると思っていい。ただし❶と❷はそれほど強くなく、やっかいな特殊技も使ってこないので、各個撃破していけば苦戦しないはずだ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Macha	死鳥族	「スリプル」、「ディスペガ」など使用
❷Neman ×2	死鳥族	死鳥族の特殊技使用

戦利品 アシガルピアスⓇ、アバターベルトⓇ、イレースⓇ、ウィザードピアスⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、箙【スコーピオン】、箙【ホーン】、サイズベルトⓇ、さらしⓇ、シールドベルトⓇ、シンガーピアスⓇ、ダガーベルトⓇ、ディスペルⓇ、鳥の卵、鳥の羽根、トリマーピアスⓇ、ハイエーテル、ビーターピアスⓇ、ヒーラーピアスⓇ、マシーナリーピアスⓇ、魔法のフィナーレ、ランスベルトⓇ、レイピアベルトⓇ、レスラーピアスⓇ、宝石系（※2）、インゴット系（※3）、鉱石系（※4）、原木系（※5）

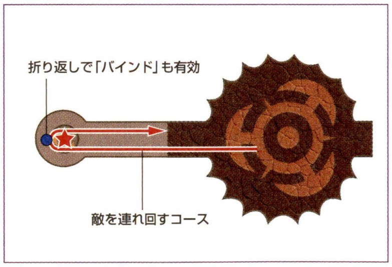
森の乙女
Grove Guardians

オーブ	スカイオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】30／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❷❶❷

連れ回し役が2人必要

パーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役2人（狩、青）＋回復役1人（白）＋連れ回し役2人（赤）。まずは連れ回し役が「グラビデ」や「バインド」を駆使して、❷を1体ずつ連れ回す（コースは右図参照）。残りのメンバーは先に❶の撃破を目指し、倒したら❷を1体ずつ倒していく。❶は「ストンガ」を使うので「バストンラ」でダメージを軽減すること。盾役がナの場合は「アスピル」対策に「ヤグードドリンク」を用意するといい。ちなみに敵には「スリプル」と「ララバイ」が無効で、「サイレス」は「精霊の印」を使えば効く可能性がある。余裕があれば「ストンガ」対策として試してみるといいだろう。そのほかの特殊技は、範囲攻撃の「スプラウトスピン」や範囲睡眠効果がある「グーグーパウダー」がやっかいだ。



応用戦術　青魔法を有効活用

❶は特殊技と「ストンガ」を連発してくる。青魔法の「ヘッドバッド」で「ストンガ」を止めれば受けるダメージも減らせるので便利（特殊技は止められない）。また、攻撃系としては「メッタ打ち」、回復系として「いやしの風」も有効。どちらもMP消費が激しいので「ヤグードドリンク」を持参しておくこと。

注意　睡眠状態を「毒薬」で回避

❶と❷ともに使う特殊技「グーグーパウダー」は範囲睡眠の効果があるので、全員「毒薬」を飲んで毒状態になっているほうがいい。ただし「毒薬」で毒状態になっていると、敵の通常攻撃の毒の追加効果が上書きされ、その結果効果時間が短くなる。「毒薬」を多めに携帯するのはもちろん、寝てしまったメンバーへの「ケアル」も忘れずに。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Metsanneitsyt	樹人族（若木）	通常攻撃に毒の追加効果。「アスピル」、「ストーンII」、「ストンガ」など使用
❷Metsanhaltija ×2	樹人族（若木）	通常攻撃に毒の追加効果

戦利品 イレースⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、箙【スコーピオン】、箙【ホーン】、キラータージェⓇ、ゲニンアスピスⓇ、ディスペルⓇ、謎の果物の種、謎の香草の種、謎の穀物の種、謎の野菜の種、ヒーラーシールドⓇ、ピルファーマントⓇ、マジシャンマントⓇ、マネキンハンズⓇ、マネキンボディⓇ、魔法のフィナーレ、レスラーマントⓇ、宝石系（※2）、インゴット系（※3）、鉱石系（※4）、原木系（※5）

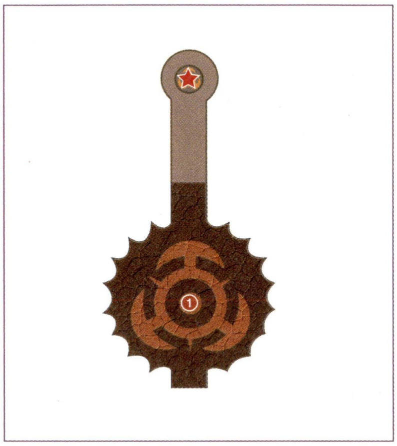
断食芋虫
Creeping Doom

オーブ	スカイオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】30／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶

敵のMPを吸い尽くそう

オススメパーティ構成は、盾役1人(戦、忍など)+MP吸収役2人(暗、黒)。敵は自身のHPが約1/3程度になると「ケアルIII」を連発するようになる。これを回避するために、盾役がターゲットを取って攻撃しているあいだに、MP吸収役が「アスピル」でMPを吸い尽くそう。先にこちらのMPが尽きそうになったら、敵を「スリプル」で寝かせてヒーリングすればいい。ちなみに青魔法の「ヘッドバッド」を使って、「ケアルIII」の詠唱をスタンで止める方法もある。どちらの戦術も魔道士は「ヤグードドリンク」を忘れないようにしよう。



応用戦術 寝かせて魔法を妨害

敵は「スリプル」と「ララバイ」が有効なので、それらで「ケアルIII」を止めてしまうのも手だ。その場合は黒2人+吟1人のパーティ構成で、黒2人が時間を合わせて同じ精霊魔法(「ウォータII」や「ファイガ」がオススメ)を使用→魔法が命中したと同時に吟が「ララバイ」で寝かせる、を繰り返せばOKだ。

注意 味方の位置関係が重要

敵は「ケアルIII」以外にも範囲に麻痺効果を付加する「パライガ」を使用してくる。全員が効果範囲に入らないように味方同士で距離をとり、攻撃や回復を行おう。また、敵が特殊技の「コクーン」で防御力をアップしてきたら、「アシッドボルト」の防御力ダウン効果で相殺するといい。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Bitoso	クロウラー族	「ケアルIII」、「パライガ」を使用

戦利品 アシガルピアスⓇ、イレースⓇ、ウィザードピアスⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、エスクワイヤピアスⓇ、絹糸、キラーピアスⓇ、ゲニンピアスⓇ、シンガーピアスⓇ、鞣皮紙、ディスペルⓇ、トリマーピアスⓇ、ハイエーテル、ハイポーション、ビーターピアスⓇ、ヒーラーピアスⓇ、ピルファーピアスⓇ、マジシャンピアスⓇ、マシーナリーピアスⓇ、魔法のフィナーレ、レスラーピアスⓇ、ワーロックピアスⓇ、ワイバーンピアスⓇ、宝石系(※2)、インゴット系(※3)、鉱石系(※4)、原木系(※5)

天鳴地響
Harem Scarem

オーブ	スカイオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】30／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶ ❷ ❷ ❷ ❷ ❷

攻撃力重視の構成で挑む

オススメパーティ構成は、盾役1人(戦、忍)+攻撃役2人(戦、暗など)+寝かせ役2人(黒、赤)+連れ回し役1人(赤)。まず盾役が❷に「挑発」を実行し、そのあと連れ回し役が「グラビデ」や「バインド」を使って❶(「スリプル」と「ララバイ」は効かない)を連れ回す。寝かせ役はそのあいだに4体の❷を順番に「スリプル」で寝かせ(「ララバイ」は効きにくい)、盾役と攻撃役が❷を1体ずつ撃破する戦術をとるといい。❷をすべて倒したあとは、いったんヒーリングしてMP回復を待ってから、❶を全員で集中攻撃して倒そう。



応用戦術 ❷は1対1でも倒せる

❷はそれほど強くはないので、パーティ構成によっては寝かせずに1対1で倒していける。その場合は攻撃役5人(青/白、戦/忍など)+連れ回し役1人(赤)のパーティ構成で、❶を連れ回しているあいだに攻撃役がそれぞれ1体ずつ相手しよう。❷は戦闘開始時に「バーサク」を使うが気にせず攻撃しよう。

注意 ❶の特殊な行動パターン

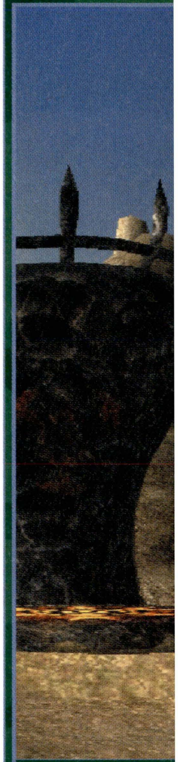
❶は通常攻撃をいっさい行わず、「ストーンII」や「ディアガ」、特殊技の「いやしの風」をひんぱんに使ってくる。「いやしの風」は範囲回復なので、連れ回し役は寝かせている❷や戦闘中のメンバーに近づかないように❶を連れ回すこと。また❶との戦闘でも回復で戦闘が長引かないように、連携+MBで一気に大ダメージを与えよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Nenaunir	ダルメル族	「ストーンII」、「ディアガ」、「バインド」を使用
❷Nenaunir's Wife ×5	ダルメル族	ダルメル族の特殊技使用

戦利品 亜麻布、イレースⓇ、ウィザードシールドⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、エスクワイヤマントⓇ、絹布、巨大な大腿骨、毛織物、ダルメルの毛皮、ダルメルの肉、ディスペルⓇ、トリマーアスピスⓇ、ビーターマントⓇ、ヒーラーマントⓇ、ビロード、マネキンハンズⓇ、マネキンヘッドⓇ、魔法のフィナーレ、ワイバーンタージェⓇ、宝石系(※2)、インゴット系(※3)、鉱石系(※4)、原木系(※5)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

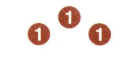


スカイオーブ　スターオーブ

剣闘士の得物
Die by the Sword

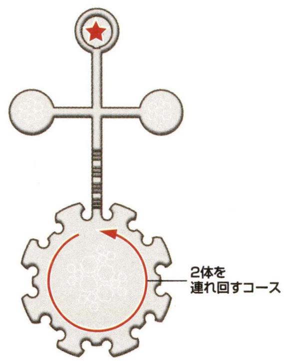
オーブ	スカイオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】30／【時間】15分／【人数】3人

配置図



有効な武器属性を見極めよう

オススメパーティ構成は、「空蝉の術」が使える攻撃役2人（戦、忍など）＋攻撃補助役の赤1人で、サポは白か忍がオススメ。戦闘の流れは攻撃補助役が「グラビデ」と「バインド」を使って2体の❶を連れ回し、攻撃役が残りを1体ずつ撃破するというもの。このBFに登場する敵は、頭上に浮いている武器の属性でしかダメージを与えられないのが特徴で、特殊技使用後に武器が変化する。片手剣は斬属性、片手棍は打属性、両手槍の場合は突属性の武器が有効なので、攻撃役は各属性に対応する武器を用意すること。



応用戦術　1対1の勝負も可能

ジョブがある程度限定されてしまうが、1対1で敵を倒すこともできる。その際の構成は忍/戦、戦/忍、赤/忍などの「空蝉の術」が使えるジョブを用意する必要がある。また、ある程度ダメージを受けることを考慮して、「パママ・オレ」などのリジェネ効果のあるドリンクを飲んでおくと、勝率はさらに上がる。

注意　回避できる特殊技

特殊技の「憤怒の一撃」と「怒りの一撃」は、特殊技発動のモーションが見えたら後方に逃げるだけで回避することが可能。「怒りの旋風」は範囲が広く避けるのは難しいので、無理に逃げる必要はない。代わりに「バエアロラ」でダメージを軽減するようにしよう。

出現モンスターデータ

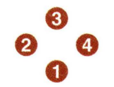
名前	種族	備考
❶Gladiatorial Weapon ×3	イビルウェポン族	頭上に浮いている武器の属性のみでダメージを与えられる

戦利品　アクスベルトⓇ、アシガルピアスⓇ、アバターベルトⓇ、イレースⓇ、ウィザードピアスⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、エスクワイヤピアスⓇ、刀帯Ⓡ、ガンベルトⓇ、キラーピアスⓇ、ゲニンピアスⓇ、サイズベルトⓇ、錆びた大剣、錆びた鎚鉾、さらしⓇ、シールドベルトⓇ、Ⓡシンガーピアス、スタッフベルトⓇ、セスタスベルトⓇ、Ⓡソングベルト、ダガーベルトⓇ、ディスペルⓇ、トリマーピアスⓇ、ハイエーテル、ビーターピアスⓇ、ヒーラーピアスⓇ、ピックベルトⓇ、ピルファーピアスⓇ、マシーナリーピアスⓇ、マジシャンピアスⓇ、マネキンハンズⓇ、マネキンヘッドⓇ、マネキンボディⓇ、魔法のフィナーレ、メイスベルトⓇ、ランスベルトⓇ、リジェネ、レイピアベルトⓇ、レスラーピアスⓇ、ワーロックピアスⓇ、ワイバーンピアスⓇ、インゴット系（※6）、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、毛皮系（※10）、薬品系（※11）

凶狗四天王
Let Sleeping Dogs Die

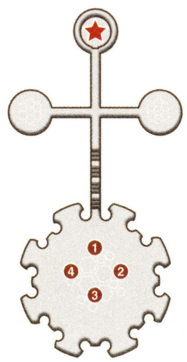
オーブ	スカイオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】30／【時間】30分／【人数】6人

配置図



敵をほぼ同時に撃破せよ

オススメパーティ構成は、攻撃役4人（戦、忍、赤など）＋黒1人＋回復役1人（赤、白）。このBFに登場する敵は4体をほぼ同時に倒さないと何度でも復活してくるのが特徴だ。まず、攻撃役4人が敵を1体ずつ受け持ち、ギリギリまでHPを減らしておく。あとは敵を1カ所に集めて、「精霊の印」＋「ファイガ」で全滅させよう。敵は範囲麻痺効果のある「ハウリング」を使うので、攻撃役はお互いに距離を取って戦うこと。ちなみに各種弱体魔法は効きにくいので、無理に唱える必要はない。



応用戦術　敵撃破のタイミング

4体の敵を撃破するタイミングは、完全に同時である必要はない。黒をパーティに入れられなかった場合は、攻撃役が時間を合わせてWSを使ってトドメを刺すといい。万が一、敵を倒し損ねてしまった場合でも、ほかの敵が復活するまえに急いで倒すことができればクリアとなるので、最後まで諦めないこと。

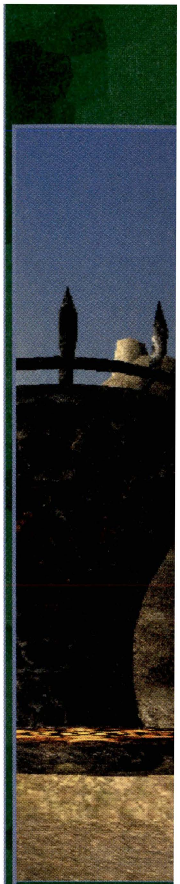
注意　状態異常になる特殊技

屍犬族の特殊技は「ハウリング」以外にも、「腐敗ガス」の病気や「闇の爪」による暗闇など、状態異常を付加するものが多い。とくに「腐敗ガス」で後衛が病気になってしまうと、ヒーリングしてもMPが回復しなくなるので、攻撃や回復が行えるギリギリの位置まで離れておくことが重要だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Rongeur D'os	屍犬族	ほかの3体とほぼ同時に倒さないと何度でも生き返る
❷Freybug	屍犬族	ほかの3体とほぼ同時に倒さないと何度でも生き返る
❸Capelthwaite	屍犬族	ほかの3体とほぼ同時に倒さないと何度でも生き返る
❹Guytrash	屍犬族	ほかの3体とほぼ同時に倒さないと何度でも生き返る

戦利品　アシガルマントⓇ、アブゾアジルⓇ、アブゾインⓇ、アブゾバイトⓇ、イレースⓇ、ウィザードマントⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、狼の毛皮、キラーマントⓇ、シンガーシールドⓇ、ディスペルⓇ、反魂樹の根、マジシャンシールドⓇ、マネキンハンズⓇ、マネキンヘッドⓇ、マネキンボディⓇ、魔法のフィナーレ、ワーロックシールドⓇ、インゴット系（※6）、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、毛皮系（※10）、薬品系（※11）



光る眼
Under Observation

オーブ	スターオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】40／【時間】15分／【人数】3人

配置図



◆「凶眼」は背を向けて回避

オススメパーティ構成は、❷をソロで倒せるメンバー2人(忍、青など)、連れ回し役1人(白、赤)。連れ回し役は「グラビデ」と「バインド」を使って❶をBF入口方向へと誘導し(右記ルート参照)、そのあいだにほかの2人が❷を1体ずつ受け持って撃破を目指す。青は青魔法の「メッタ打ち」や「ジェットストリーム」を中心に攻撃するといい。❷を倒したら❶に集中攻撃。その際、❶が使う「凶眼」を回避するためにも、視線を合わせないように背を向けておくこと。その状態で弐系遁術や青魔法でダメージを与えていくのだ。



応用戦術　獣のペットを有効に使おう

連れ回し役は「バインド」か「グラビデ」が使える後衛ジョブが一般的だが、ここでは獣使いのペットで連れ回すこともできる。やり方は離れた場所からペットに❶を攻撃させたあと、「もどれ」で呼び戻すだけでいい。使用するペットは耐久力のあるクラブ族の「運び屋のキャリー」がオススメだ。

注意　ガ系魔法の対処方法

❶のみが唱えるガ系魔法は「バインガ」、「ブレクガ」、「ファイガ」の3種類。なかでも「ブレクガ」は範囲に石化効果があるので注意が必要だ。❶と戦う際は全員が石化することがないように、味方同士である程度距離をとって攻撃しよう。「ファイガ」は「バファイラ」で軽減するといい。

◆出現モンスターデータ

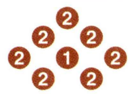
名前	種族	備考
❶Sobbing Eyes	ヘクトアイズ族	「ブレクガ」、「バインガ」、「ファイガ」使用
❷Compound Eyes ×2	ヘクトアイズ族	凶眼(強力な麻痺効果)に注意。

戦利品　アイススパイクⓇ、アブゾーストⓇ、イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、クジャクの護符Ⓡ、グラージソードⓇ、契約書「火の精霊」Ⓡ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、水銀、ティルトベルトⓇ、ド・サントレアクスⓇ、トーニィパタⓇ、ピアワードランスⓇ、ファランクスⓇ、ブザードタックⓇ、ヘクトアイズの眼、マントラベルトⓇ、ミューティレーターⓇ、雷斧Ⓡ、リフレシュⓇ、原石系(※1)、薬品系(※11)、宝石系(※12)、原木系(※13)

地獄の尻尾
Tails of Woe

オーブ	スターオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】40／【時間】30分／【人数】6人

配置図



◆寝かせ役を死守せよ

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)＋攻撃役2人(戦、狩など)＋寝かせ役2人(黒、吟)＋回復役1人(白)。最初に盾役が敵の群れに突っ込み、集まってきた敵を「魔物達のララバイ」か「スリプガ」ですべて眠らせる。そのあと❶→❷の順に撃破していく。このBFは敵の数が多いため、寝かせ役の手腕にかかっている。寝かせ役は基本的に1人がメインで行うが、レジストされたり効果範囲から外れた敵がいたら、もう1人の寝かせ役が素早くフォローに回ろう。回復役も盾役だけでなく、寝かせ役のHPにも気を配ること。



応用戦術　獣で❷を味方につける

❷は「あやつる」が有効なので獣6人でも挑める(サポ白推奨)。まずは釣り役がペットを呼び出して敵にぶつける。ペットの種類は何でもOKだ。すべての敵がペットに攻撃したら、残りの5人はそれぞれ❷をあやつろう。成功したらペットを❷の1体、残った❷を❶にぶつけるといい。失敗した場合は、ほかのメンバーは「ケアル」で補助に回ろう。

注意　範囲攻撃が強力

範囲攻撃の「爪旋風脚」はダメージが大きいので、とくに回復役と寝かせ役は受けたくない特殊技だ。このほか、❶は「ブリザドII」も使ってくるのが特徴。「バブリザラ」で氷耐性を上げたり、「空蝉の術」で回避できるようにしておこう。「シールドバッシュ」などのスタン効果のある技で止めるのもアリ。

◆出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Helltail Harry	ウサギ族	白色。「スロウガ」、「ブリザドII」、「ヘイスガ」使用
❷Cottontail ×7	ウサギ族	茶色

戦利品　アイススパイクⓇ、アブゾーストⓇ、イージスリングⓇ、イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、契約書「火の精霊」Ⓡ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、ツンドラマントⓇ、ドルイドローブⓇ、ファランクスⓇ、ブリッツリングⓇ、リフレシュⓇ、原石系(※1)、薬品系(※11)、宝石系(※12)、原木系(※13)

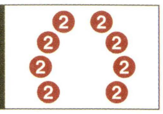
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

スターオーブ

噂のスライム
Royal Jelly

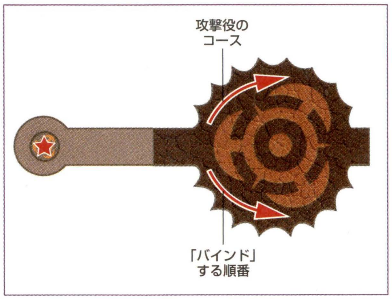
オーブ	スターオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】40／【時間】15分／【人数】3人

配置図



❷の合体を防げ！

オススメパーティ構成は、物理攻撃力が高い攻撃役2人＋回復役（白、赤、学）。戦闘開始後、8体の❷が徐々に中央へと移動し、中央に到達すると合体して❶になる。戦術は攻撃役が左手前の❷か時計回りに1体ずつ倒していき、回復役は右手前から反時計周りに「グラビデ」（メイン赤のみ）や「バインド」で足止め。サポ赤の学なら「精霊光来の章」＋「バインド」で複数の❷を同時に足止めできるので、足止めがラクになる。また、敵は魔法詠唱中には移動しないという習性を利用して、回復役は常時「ストンスキン」をかけて魔法だけ受けるようにすると、さらに足止めしやすくなる。この場合、あえて「サイレス」を使って魔法を封じないことがポイントだ。❶になるまえに❷をすべて撃破しよう。



応用戦術　足止めにペットも有効

「バインド」や「グラビデ」で❷が合体するまでの時間を稼ぐ方法以外にも、ペットに攻撃させるやり方も有効だ。この場合は獣使いがクラブ族の「運び屋のキャリー」を呼び出し、広場右手前の敵に攻撃させよう。ペットの体力が減ってきたら「ペットイプシロン」で素早く回復して時間を稼ぐといい。

注意　合体した場合の対処法

❷が1体でも中央に到達すると❶と戦うことになる。合体した数が3体程度ならHPも少ないので倒しやすいが、それ以上だと勝つのは難しい。❶と戦う際は、ガ系魔法を防ぐために「サイレス」を入れておくこと。「パライズ」なども非常に有効だ。なお、広場中央へ到達した❷は、❶になるまで無敵状態になる。

出現モンスターデータ（時間が経つと❷が合体して❶になる）

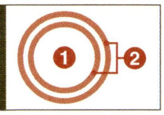
名前	種族	備考
❶Queen Jelly	スライム族	範囲攻撃の特殊技「フルイドスプレッド」に注意
❷Princess Jelly ×8	スライム族	「ストーン」、各種精霊弱体魔法を使う

戦利品　アーチャーリング、アイススパイクⓇ、アブゾーストⓇ、イレースⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、グラージソードⓇ、契約書「火の精霊」Ⓡ、シールメイスⓇ、シカーボウⓇ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、スチール板、スチールインゴット、スライムオイル、ダスキースタッフⓇ、ド・サントレアクスⓇ、ヒンメルシュトックⓇ、ファランクスⓇ、ブザードタックⓇ、マークスマンリングⓇ、マナリングⓇ、リフレシュⓇ、原石系（※1）、薬品系（※11）、宝石系（※12）、原木系（※13）

地竜大王
The Worm's Turn

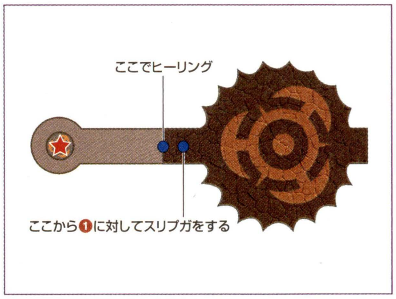
オーブ	スターオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】40／【時間】30分／【人数】6人

配置図



時間を計って確実に寝かせる

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役2人（狩、黒など）＋寝かせ役2人（黒）＋回復役1人（白）。寝かせ役は戦闘前に寝かせる順番を決めておき、最初の人が開幕に「精霊の印」＋「スリプガ」を発動する。このとき、❶にターゲットを合わせるとすべての敵が効果範囲内に入るはずだ。成功したら盾役と攻撃役は❶と戦う。「スリプガ」の効果時間は60秒なので、その10秒ほど前になったら次の寝かせ役に知らせて、再度「精霊の印」＋「スリプガ」で寝かせるといい。❶撃破後、いったん広場から離れてヒーリングを行い、態勢を整える。後衛のMPが回復したら❷全体を寝かせつつ、各個撃破していこう。❶と❷ともに「ストンガII」を使うので、戦闘中は「バストンラ」を切らさないこと。



応用戦術　❷をあやつれるとラク

パーティ構成は獣4人（サポ白）＋寝かせ役2人（黒）。やり方は「よびだす」呼び出したペット（種類は何でもOK）を❶にぶつけ、寝かせ役がすぐに「精霊の印」＋「スリプガ」を❶に使って❷をすべて寝かせる。あとは獣が❶の周囲にいる❷をあやつり、❶を攻撃させるだけ。このあいだ、獣は外側にいる❷を1体ずつ撃破していくと時間短縮になる。

注意　特殊技の効果に注意

敵の特殊技でやっかいなのが攻撃力ダウン効果のある「消化液弾」と、命中率ダウン効果のある「土竜巻」。前衛が受けると痛手なので回復役は「イレース」で治そう。また、「サウンドバキューム」による静寂効果にも注意。ナが盾役の場合は「MP吸引」対策に「ヤグードドリンク」を用意すること。

出現モンスターデータ（配置図の丸の周囲に❷が15体いる）

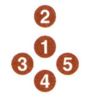
名前	種族	備考
❶Fleyer Franz	ワーム族	引き寄せあり。「ストンガII」など使用
❷Flesh Eater ×15	ワーム族	「ストンガII」など使用

戦利品　アースマントⓇ、アイススパイクⓇ、アブゾーストⓇ、イレースⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、契約書「火の精霊」Ⓡ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、ネメシスイヤリングⓇ、ファランクスⓇ、ストライクシールドⓇ、スピリットトルクⓇ、リフレシュⓇ、原石系（※1）、薬品系（※11）、宝石系（※12）、原木系（※13）

上様御一行
Royal Succession

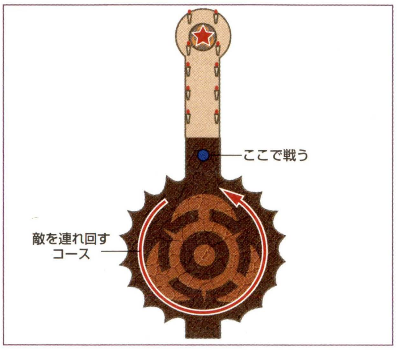
オーブ	スターオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】40／【時間】15分／【人数】3人

配置図



同時に倒せるかがポイント

オススメパーティ構成は、攻撃役1人（戦/忍）＋寝かせ役1人（黒）＋連れ回し役1人（赤/黒）。❶以外には「ララバイ」と「スリプル」が有効で、「グラビデ」と「バインド」はすべての敵に有効だ。まず寝かせ役が「スリプガ」で❸～❺を寝かせたあと、連れ回し役が❶を連れ回す。そのあいだに❸～❺を1体ずつ倒していこう。この3体を倒したら、右記の「応用戦術」を参考に❶と❷を同時に倒すといい。



応用戦術　❶と❷の倒し方

基本的なやり方は、ガ系魔法を使って❶と❷を同時に倒すこと。しかし、倒しそこねて❶が残った場合は物理攻撃無効、❷が残った場合は魔法攻撃無効になる。また、攻撃力・防御力ともに大幅に強化されるうえに、HPも3割近くまで回復してしまう。同時撃破に失敗した場合も考え、MPには余裕を持たせよう。

注意　敵の体力の調整法

5体の敵のなかで❷はこちらが攻撃をしかけても、❶が倒されるまでは反撃してこない。これを利用して❶に攻撃するまえに、❷のHPをギリギリまで減らしておこう。そのあと❶のHPも同様に撃破寸前まで減らしておけば、ガ系魔法で同時に倒しやすくなる。このときは「ディア」や「バイオ」などは厳禁だ。

出現モンスターデータ

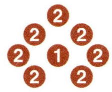
名前	種族	備考
❶Opo-opo Monarch	オポオポ族	「ストンガII」、「スロウガ」、「ヘイスガ」など使用
❷Opo-opo Heir	オポオポ族	❶が倒されるまで攻撃してこない
❸Myrmidon Apu-apu	オポオポ族	オポオポ族の特殊技使用
❹Myrmidon Spo-spo	オポオポ族	オポオポ族の特殊技使用
❺Myrmidon Epa-epa	オポオポ族	オポオポ族の特殊技使用

戦利品　アイススパイクⓇ、アジルゴルゲットⓇ、アブゾーストⓇ、イレースⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、御歯黒Ⓡ、景秀Ⓡ、カルヴェリーダガーⓇ、絹布、契約書『火の精霊』Ⓡ、シールメイスⓇ、シカーボウⓇ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、ジョングルーダガーⓇ、ダスキースタッフⓇ、パママ、ヒンメルシュトックⓇ、ファランクスⓇ、ヤクトゴルゲットⓇ、リフレシュⓇ、ワイルドパママ、ワイルドメロン、原石系（※1）、薬品系（※11）、宝石系（※12）、原木系（※13）

居候妖精
Steamed Sprouts

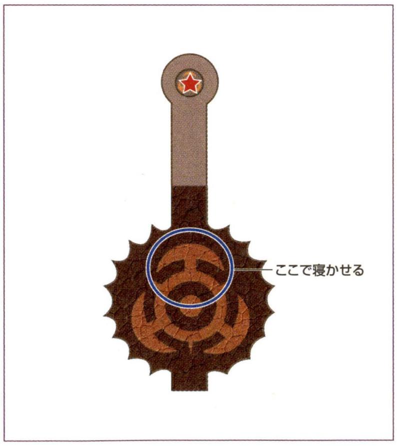
オーブ	スターオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】40／【時間】30分／【人数】6人

配置図



寝かせ役は防御力重視で

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（黒、狩、竜など）＋寝かせ役1人（吟）＋回復役2人（白、赤、学）。まずは盾役が敵の群れに突っ込み、すかさず寝かせ役が「魔物達のララバイ」で集まった敵をすべて寝かせる。この際、寝かせ役は起きた❷に集中攻撃を受けるので、「ゆでがに」で防御力を上げておくといい。また、すべての敵を寝かせられなかった場合は、回復役が「スリプル」でフォローするのも忘れずに。あとは❶→❷を1体ずつ倒していくだけ。❶は魔法を唱えるので「サイレス」で封じておこう。



応用戦術　獣を入れた戦術

❷はあやつることができるので、攻撃役に獣を入れるのもアリ。その際の戦術は、盾役が突っ込んで吟が「魔物達のララバイ」で寝かせるまでは前述した流れと同じ。ここで獣が❷をあやつって❶に攻撃させるのだ。あやつった❷が寝たままなら「いたわる」で起こそう。この戦術の利点は、寝かせるべき❷の頭数を減らして吟の負担を減らせることにある。

注意　「毒薬」を使っておこう

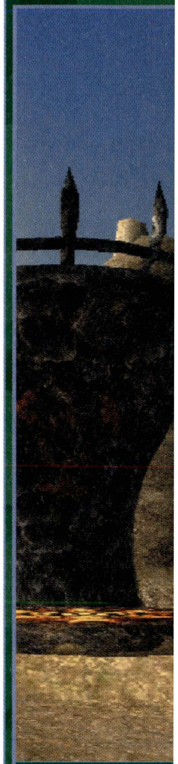
マンドラゴラ族の特殊技「夢想花」は範囲睡眠効果がある。全員「毒薬」を服用してすぐに目覚められるようにしておこう。また❶が使ってくる「フラッド」は威力が高いので、「バウォタラ」で軽減するか「空蝉の術」で回避、スタン効果のある魔法で止めるといった万全な対策をとること。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Dvorovoi	マンドラゴラ族	黒色。「パライガ」、「ブライガ」、「フラッド」使用
❷Domovoi ×7	マンドラゴラ族	白色

戦利品　イレースⓇ、空蝉の術：弐Ⓡ、エンハンスピアスⓇ、サバイバルベルトⓇ、バランスバックラーⓇ、アイススパイクⓇ、アブゾーストⓇ、ガードゴルゲットⓇ、契約書『火の精霊』Ⓡ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、ファランクスⓇ、リフレシュⓇ、原石系（※1）、薬品系（※11）、宝石系（※12）、原木系（※13）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



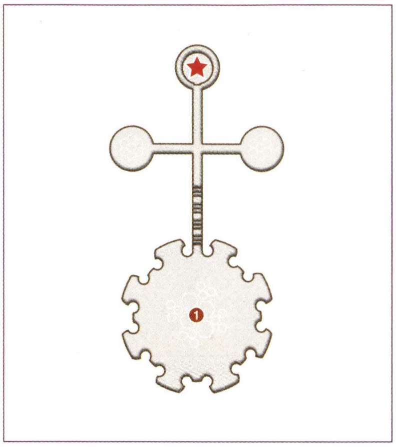
生ける屍
Undying Promise

オーブ	スターオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】40／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶

ガ系魔法を封じ込めよう

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍)+攻撃役1人(戦、モなど)+回復役1人(白)。攻撃役がモならスケルトン族の弱点である打撃属性が最大限に生きる。盾役の忍は弐系遁術でダメージを与え、白は盾役に「ヘイスト」をかける。各種弱体魔法で援護することも重要だ。また、盾役と攻撃役はオレ系ドリンクと「目薬」、回復役は「ヤグードドリンク」などの回復アイテムも忘れずに。出現する敵は1体のみだが4回まで復活。5体目を倒すとクリアとなる。5体目になるとガ系魔法を使ってくるので「サイレス」で封じながら戦おう。



応用戦術　攻撃役は1人でも可

前述したように敵は打撃属性が弱点なので、攻撃役をモだけにして赤や白で援護する戦術もアリ。その場合、赤は敵を弱体しつつ回復の補助、白は「ヘイスト」と回復に専念しよう。赤の代わりに学/赤にすれば、「女神降臨の章」+エン系でモに追加ダメージ効果を付加できる。せん滅速度が上がるはずだ。

注意　範囲攻撃が強力

敵の特殊技のなかで、暗闇状態を付加する「ブラッククラウド」とHPを吸収する「ブラッドセイバー」は範囲攻撃で、「空蝉の術」の効果をすべて消してしまう。「空蝉の術」の詠唱に間に合わないときは、スタン効果のあるWSなどでフォローすること。暗闇状態は「ブライナ」か「目薬」で治療すればいい。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Ghul-I-Beaban ×5	スケルトン族	4回復活する

戦利品 アイススパイクⓇ、アブゾーストⓇ、イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、エレガントシールドⓇ、御歯黒Ⓡ、景秀Ⓡ、カルヴェリーダガーⓇ、契約書『火の精霊』Ⓡ、ジェニットシールドⓇ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、ジョングルーダガーⓇ、トーニィパタⓇ、ビアワードランスⓇ、ファランクスⓇ、骨くず、ミューティレーターⓇ、雷斧Ⓡ、リフレシュⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

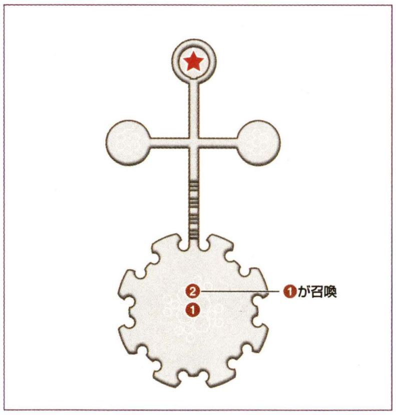
人形工房
Factory Rejects

オーブ	スターオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】40／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

人形の猛攻に負けるな!

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役2人(戦、暗、黒など)+「ディスペル」か「フィナーレ」が使える攻撃補助役1人(赤、吟)+回復役2人(白、赤、学)。無敵状態の❶が、時間経過とともに❷を1体ずつ召喚(最大5体)するのが特徴で、❷を5体すべて倒すとクリアとなる。❷の「ショックスパイク」は攻撃補助役がすぐに解除すること。また、「パライガ」は学の「女神降臨の章」+「パラナ」で治すとラク。ヒーリングが必要なら「グラビデ」をかけて盾役が連れ回そう。



応用戦術　盾役に向くのは?

このBFでは盾役はナか忍がベストだが、どちらも一長一短なのでパーティ構成に応じて決めるといいだろう。忍の場合は❷のガ系魔法で「空蝉の術」の効果がすべて消されないように、暗を入れて「スタン」でガ系魔法を止めること。ナは忍と違って攻撃をほぼ避けられないが、「フラッシュ」と自己回復が強み。

注意　さまざまな特殊技

「重力場」でスロウ状態になったら、「イレース」で治すか「ヘイスト」で上書きすること。そのほかの特殊技はすべて「空蝉の術」で回避することが可能だ。なお、「ブリッツシュラール」はダメージ+スタンの効果がある。暗がパーティにいるなら「スタン」で特殊技の発動を阻止しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Doll Factory	スフィアロイド族	Generic Dollを1体ずつ召喚
❷Generic Doll ×5	ドール族	「サンダガ」、「パライガ」などを使用

戦利品 アイススパイクⓇ、アジルマントⓇ、アブゾーストⓇ、イレースⓇ、空蝉の術:弐Ⓡ、御歯黒Ⓡ、景秀Ⓡ、カルヴェリーダガーⓇ、グラージソードⓇ、契約書『火の精霊』Ⓡ、シールメイスⓇ、シカーボウⓇ、獣人金貨、獣人ミスリル貨、ジョングルーダガーⓇ、水銀、ダスキースタッフⓇ、トーニィパタⓇ、ド・サントレアクスⓇ、ドールの破片、ビアワードランスⓇ、ヒンメルシュトックⓇ、ファランクスⓇ、ブザードタックⓇ、ミューティレーターⓇ、雷斧Ⓡ、リアガードマントⓇ、リフレシュⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

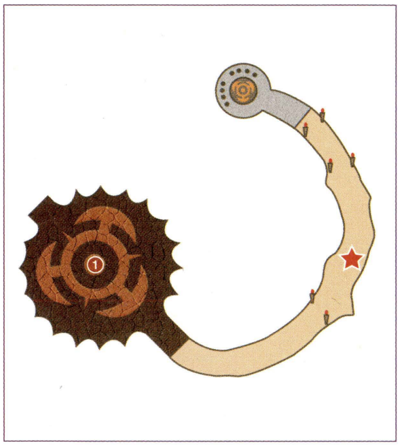
虎視眈眈
Eye of the Tiger

オーブ	コメットオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】50／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶

「空蝉の術」での攻撃回避がカギ

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍)+攻撃役1人(狩、黒など)+回復役1人(赤)。攻撃役が前衛の場合はサポ忍を、回復役の赤は状態異常を倒すためにサポ白が必須。敵は回避が高いので、スシ系の食事で命中を上げておこう。戦い方は盾役がターゲットを固定し、ほかのメンバーで攻撃する基本的なスタイルでOK。敵はひんぱんに特殊技を使ってくるが、HPが減るにつれてその間隔が長くなる。代わりに攻撃力がアップするので、回復役は盾役のHPをつねに満タンに保つようにしよう。「ヘイスト」効果も切らさないこと。



応用戦術　物理攻撃以外で戦う

敵は回避が高い反面、魔法耐性が低いという弱点がある。これを利用して忍2人+赤1人(サポ白)のパーティ構成でも挑戦可能だ。やり方は2人の忍がターゲットを回しながら、弐系遁術を連発するだけ。装備は命中よりもINTと回避を重視するといい。赤は「ヘイスト」を2人に回しつつ回復役として動こう。

注意　範囲麻痺がやっかい

敵が使う特殊技のなかで注意したいのが、範囲に麻痺効果がある「咆哮」。受けると高確率で行動できなくなるので、回復役は盾役を最優先に「パラナ」で治すこと。また、回復役自身が麻痺状態になると、盾役への回復が遅れてしまうので危険。特殊技の効果範囲外から離れた場所でメンバーを支援しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Gerjis	剣虎族	「ガージスグリップ」(スタン効果)を使用

戦利品 アイボリーミトン、インテレクトトルク、エソテリクマント、クァールの肉、クエイクⓇ、黒虎の牙、ショックマスク、スーパーリボン、ストームゴルゲット、スナイパーマント、スパイクフィンガー、スライガントレット、テンプラーマント、ヌエの牙ⓇⒺ、フリーズⓇ、ヘイトフルカラー、ヘヴィマント、ベナインネックレス、マナサークレット、野牛の肉、ライバルリボン、ラッシュグローブ、リジェネⅢⓇ、龍の肉、レイズⅡⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

戦う羊
Hostile Herbivores

オーブ	コメットオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】50／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❶❶

「毒薬」服用で睡眠を防ぐ

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役2人(戦、黒など)+回復役1人(白)+連れ回し役2人(白、赤、獣、学)。事前に「シープソング」対策に全員「毒薬」を飲んでおくこと。戦闘の流れは連れ回し役の2人が、敵2体を右記ルートで連れ回しているあいだに、ほかのメンバーは残りの1体を倒していくだけだ。連れ回し役が学の場合はサポ赤にすれば、「疾風迅雷の章」で「バインド」と「グラビデ」の再詠唱時間を短縮できるので、効果が早めに切れても対処しやすくなる。ただし、「ストンスキン」が使えない欠点もある。



応用戦術　連れ回しのやり方

このBFでは敵を寝かせられないうえに、魔法詠唱で足を止めることがないので、連れ回しの難易度がやや高め。連れ回すには赤が「グラビデ」を使うのが一般的だが、忍が「空蝉の術」でひたすら攻撃に耐えたり、獣が「ファンガーのしもべ」を呼び出して攻撃させるといった方法でもクリアは可能だ。

注意　盾役の戦闘位置が重要

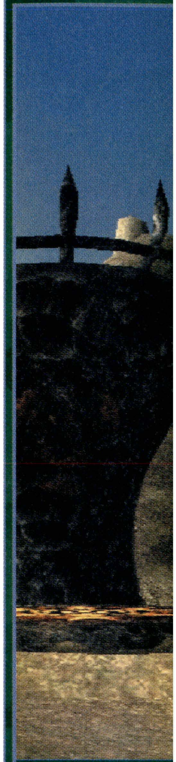
盾役を行うナや忍は、魔法または忍術を駆使して戦うことになる。しかし、敵の通常攻撃でノックバックしてしまうと詠唱が中断するので、戦闘するときは壁を背にするように。ノックバックした場合はすばやく元の位置に戻り、戦闘場所がずれないようにしよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Fighting Sheep ×3	大羊族	通常攻撃にノックバック効果

戦利品 オーシャンストーンⓇ、オーシャンベルトⓇ、ガーディアンリングⓇ、クエイクⓇ、契約書『光の精霊』Ⓡ、ケンプファーリングⓇ、コンジュラーリングⓇ、シノビリングⓇ、ジャングルベルトⓇ、ジャングルストーンⓇ、ステップストーンⓇ、ステップベルトⓇ、スレイヤーリングⓇ、ソーサラーリングⓇ、ソルジャーリングⓇ、テイマーリング、Ⓡ、デザートストーンⓇ、デザートベルトⓇ、トラッカーリングⓇ、ドレイクリングⓇ、フェンサーリングⓇ、フォレストストーンⓇ、フォレストベルトⓇ、プラチナリング、Ⓡフリーズ、ミンストレルリングⓇ、メディシンリングⓇ、リジェネⅢⓇ、レイズⅡⓇ、ローグリングⓇ、ローニンリングⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



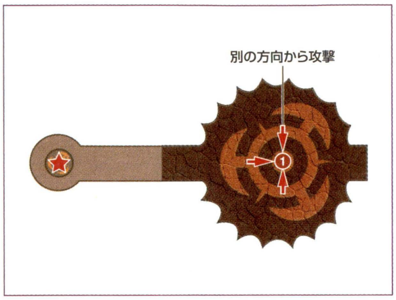
拳闘士の獲物
The Final Bout

オーブ	コメットオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】50／【時間】3分／【人数】3人

配置図 ❶

短時間で決着をつけよう

オススメパーティ構成は、モ3人(サポ忍)。このBFの制限時間は全BF中で最短の3分しかないので、のんびり強化などをしていると時間切れになることもある。BFに突入したら広場の手前まで移動し、「空蝉の術」、「回避」、「集中」、「百烈拳」を発動。少しでも時間短縮を狙うため、アビリティは敵に接近しながら使うといい。あとは3人で攻撃するだけだが敵はカウンターで反撃するので、それぞれが別の方向から攻撃すること。また、敵は自分のHPが半分近くまで減るとカウンター発動率が上がり、防御力が下がる「かまえる」を使ってくる。ターゲットを取っている人は注意すること。モのほかにも、赤の「連続魔」→精霊魔法連打、黒の精霊魔法連打→「かまえる」後に「フリーズ」攻撃、といった方法もある。



応用戦術　ペットで攻撃力アップ

獣3人(サポ忍)で挑戦する場合、ペットはダブルアタックができる「ファンガーのしもべ」がオススメ。ペットを呼び出したら、それぞれ別の方向から戦わせて、獣自身も敵の後ろから攻撃しよう。ペットのHPが減り始めたら「ペットゼータ」で回復。ペットにターゲットを取らせるのがポイントだ。

注意　特殊技が強力

敵が使う特殊技の「ブロー」と「ビートダウン」は、どちらも威力が高いが「空蝉の術」で回避することができる。大ダメージを受けないためにも、「空蝉の術」の残り枚数には充分に気を配ろう。とくにスタンの追加効果がある「ブロー」を受けると、動きを止められて一気にHPを削られる恐れがあるので注意。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶The Waughroon Kid	グゥーブー族	「かまえる」使用

戦利品　アイボリーミトン、インテレクトトルク、ウィスタリア材、エソテリクマント、クエイクⓇ、ショックマスク、スーパーリボン、ストームゴルゲット、スナイパーマント、スパイクフィンガー、スライガントレット、テンプラーマント、謎の樹木の挿木、フリーズⓇ、ヘイトフルカラー、ヘヴィマント、ベナインネックレス、ボヤーダ苔、マナサークレット、ライバルリボン、ラッシュグローブ、リジェネⅢⓇ、レイズⅡⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

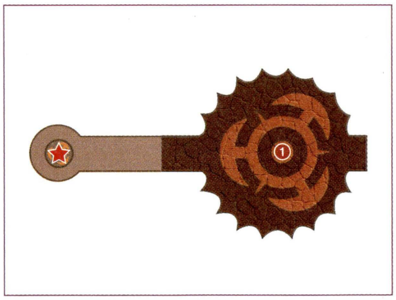
刻一刻
3, 2, 1…

オーブ	コメットオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】50／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

1分間で勝負を決めよう

オススメパーティは攻撃役6人(モ/戦、狩/戦、赤/黒)。敵は攻撃をしてこないが、こちらが敵対行動をとると60秒のカウントダウンを始め、0になると「自爆」して敗北になる。この場合、「リレイズ」などで復帰しても宝箱は出現しない。つまり、このBFでは1分間で、いかに大ダメージを与えられるかが課題となってくる。前述したように敵は攻撃しないので、防御面は無視して火力重視の構成や装備が重要だ。戦術はモが「ためる」を9～10回行う→「集中」→「気孔弾」→「百烈拳」、狩は「バーサク」→「イーグルアイ」→「乱れ打ち」を使い、あとは通常攻撃とWSで戦う。赤は「リフレシュ」→「連続魔」→「ファイアⅡ」を連発。MPが切れたら「コンバート」を使おう。このとき、HPは回復しなくてもOKだ。



応用戦術　黒パーティでも攻略可能

特殊な構成として、黒6人のパーティで攻略することもできる。この場合は攻撃を始めるまえにジュースを飲んでおき、それぞれが時間を合わせて「精霊の印」＋「フリーズ」で攻撃開始。あとは「ファイアⅡ」→「ファイガ」をくり返し唱えれば、カウントが0になるまえに撃破できるはずだ。MPが足りなくなったら「魔力の泉」を使うといい。

注意　攻撃開始のタイミング

敵が「自爆」するのは敵対行動をとってから1分後なので、できるだけメンバー同士で攻撃開始のタイミングを合わせる必要がある。攻撃役にモがいる場合は、戦闘開始前に「ためる」の効果を最大まで重ねたいところだ。そしてモの「気孔弾」を合図にして、ほかのメンバーが一斉に攻撃をしかけよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Time Bomb	ボム族	敵対行動をとってから1分後に自爆

戦利品　オーシャンベルトⓇ、影法師、クエイクⓇ、契約書「火の精霊」Ⓡ、契約書「光の精霊」Ⓡ、ジャングルベルトⓇ、ステップベルトⓇ、大伝多、デザートベルトⓇ、フォレストベルトⓇ、フリーズⓇ、炎の塊、ボムの指輪Ⓡ、リジェネⅢⓇ、レイズⅡⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

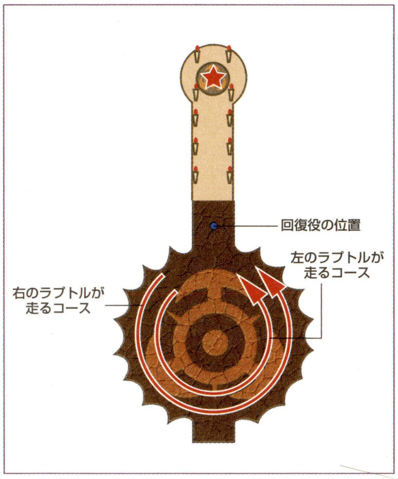
爆走爬竜
Rapid Raptors

オーブ	コメットオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】50／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶❶

敵を同時に攻撃しよう

オススメパーティ構成は、攻撃役2人(忍)+回復役1人(白、赤)。「スリプル」、「グラビデ」、「バインド」は序盤は有効だが、途中からほとんど効かなくなるので無理に使う必要はない。このBFの敵は、一定時間ごとに広場へ移動して右記のコースを走り回るのが特徴で、HPが少なくなった敵は走り回る間隔が短くなる。そして走り終わると、ターゲットを取っている人のもとへ移動してブレス系攻撃をしかけてくる。戦い方は2人の攻撃役がそれぞれ1体ずつ受け持ち、同時に倒す方法が望ましい。敵が走り始めたら無理に追わずに、弐系遁術でダメージを与えていこう。



応用戦術 敵が走ったときに回復

敵が走り回っているあいだは攻撃してこないのを利用して、「空蝉の術」のかけ直しやHPの回復を最優先で行い、戦力の立て直しを行うといい。また、MPに余裕があれば攻撃役に「ヘイスト」をかけたり、精霊魔法で攻撃するのもアリ。「フロストブレス」による麻痺は、回復役がすばやく治すこと。

注意 特殊技の法則

右の敵がノックバック効果の「サイズテール」と病気効果の「ファウルブレス」、左の敵が麻痺効果の「フロストブレス」とスタン効果の「サンダーボルト」を使ってくる。「サイズテール」以外は前方範囲のブレス攻撃なので、「空蝉の術」で回避不可能だ。回復役は特殊技の範囲内に入らないこと。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Dromiceiomimus ×2	ラプトル族	一定時間ごとに広場を走り回る

戦利品 アイボリーミトン、インテレクトトルク、エソテリクマント、クエイクⓇ、ショックマスク、スーパーリボン、ストームゴルゲット、スナイパーマント、スパイクフィンガー、スライガントレット、テンプラーマント、フリーズⓇ、ヘイトフルカラー、ヘヴィマント、ベナインネックレス、マナサークレット、ライバルリボン、ラッシュグローブ、ラプトルの皮、リジェネⅢⓇ、レイズⅡⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

三つの葛籠
Treasure and Tribulations

オーブ	コメットオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】50／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❷❸

宝箱の選択がすべて

オススメパーティ構成は、盾役2人(ナ、忍)+攻撃役2人(戦、黒、青など)+回復役2人(白、赤/白)。広場には大きさの異なる3つの宝箱があり、どれか1つに攻撃すると開く。攻撃した宝箱以外は消滅し、攻撃した宝箱がアタリなら戦闘なしでクリア。ハズレの場合は敵との戦闘になる。強さは小さい宝箱ほど回避が、大きい宝箱ほど物理攻撃力が高い。敵はひんぱんに引き寄せをするので、後衛は「ヤグードドリンク」を忘れずに。青は「ヘッドバッド」で特殊技を止めよう。



応用戦術 1人での挑戦も可能

現在実装されているBFのなかで、戦闘をせずに戦利品を獲得できるチャンスがあるのはこのBFだけなので、運良く1回目でアタリが引けることを期待してソロで挑んでみるのもいいだろう。ハズレを引いてミミック族が襲ってきたら、戦闘不能になるまえに「デジョン」などで逃げたほうが得策だ。

注意 黒パーティで挑戦

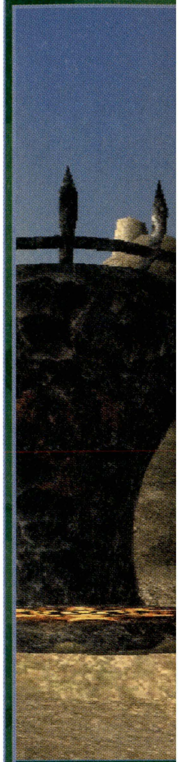
黒6人が時間を合わせ、Small Boxにターゲットを合わせたら「精霊の印」+「フリーズ」で一斉攻撃。Small Boxがアタリならそのままクリアとなり、ハズレてもミミック族に先制攻撃で大ダメージを与えた状態で戦える。倒しきれなかった場合は「エアロガⅡ」などの精霊魔法でトドメを刺そう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Small Box	ミミック族	引き寄せあり。特殊技「デストラップ」(範囲猛毒+スタン)使用
❷Medium Box	ミミック族	引き寄せあり。特殊技「デストラップ」(範囲猛毒+スタン)使用
❸Large Box	ミミック族	引き寄せあり。特殊技「デストラップ」(範囲猛毒+スタン)使用

戦利品 アストラルリング、ガーディアンリングⓇ、クエイクⓇ、ケンプファーリングⓇ、コンジュラーリングⓇ、シノビリングⓇ、スレイヤーリングⓇ、ソーサラーリングⓇ、ソルジャーリングⓇ、テイマーリングⓇ、トラッカーリングⓇ、ドレイクリングⓇ、フェンサーリングⓇ、プラチナリング、フリーズⓇ、ミンストレルリングⓇ、メディシンリングⓇ、リジェネⅢⓇ、レイズⅡⓇ、ローグリングⓇ、ローニンリングⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



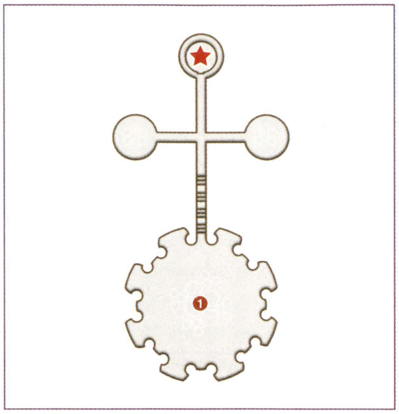
餓鬼武者
An Awful Autopsy

オーブ	コメットオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】50／【時間】15分／【人数】3人

配置図: ❶

❹の出現を食い止めよう

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍)+攻撃役1人(モ、戦など)+回復役1人(白)。最初にBFにいるのは❶のみで、HPが半分を切ったあたりで❷が出現。さらに❶のHPを減らすと❸、最後には❹が出現する。❹はかなりの強敵なので、これが出現するまえに❶❷❸をすべて倒そう。どの敵も魔法に弱いので、盾役の忍は弐系遁術をメインに攻撃。どの属性でも100ダメージ以上は与えられる。回復役はヒーリングする余裕がないので、「ヤグードドリンク」は必ず用意すること。



出現モンスターデータ(❶のHPを減らすと❷、❸が出現。時間経過で❹が出現)

名前	種族	備考
❶Chahnameed's Stomach	ドゥーム族	最初から出現。「インファナルペスト」(悪疫効果)を使用
❷Chahnameed's Intestines	ドゥーム族	「インファナルペスト」(悪疫効果)を使用
❸Chahnameed's Liver	ドゥーム族	「インファナルペスト」(悪疫効果)を使用
❹Chahnameed	ドゥーム族	「インファナルペスト」(悪疫効果)を使用

応用戦術 攻撃力重視で攻める

パーティ構成は忍2人+赤1人。忍2人が弐系遁術メインで攻撃するのは同じで、❷や❸が出現したら忍が1人でそれぞれを相手にするのだ。忍術をメインに戦うので、敵から受ける悪疫を治さなくても大打撃にならないのが、この構成の大きなメリットだ。赤は余裕があれば「ファイアII」などで攻撃するといい。

注意 悪疫状態が凶悪

敵が使う特殊技のなかで注意すべきなのは「インファナルペスト」。これは前方範囲技で、TPとMPがつねに減り続ける悪疫状態を付加する。前衛が悪疫になるとTPが溜まりにくくなるため、WSを使うのが困難になる。せん滅スピードが重要視されるBFなので、回復役は「ウィルナ」ですぐに治療すること。

戦利品 アイボリーミトン、インテレクトトルク、エソテリクマント、クエイクⓇ、ショックマスク、スーパーリボン、ストームゴルゲット、スナイパーマント、スパイクフィンガー、スライガントレット、テンプラーマント、不死の皮、フリーズⓇ、ヘイトフルカラー、ヘヴィマント、ベナインネックス、マナサークレット、ライバルリボン、ラッシュグローブ、リジェネIIIⓇ、レイズIIⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

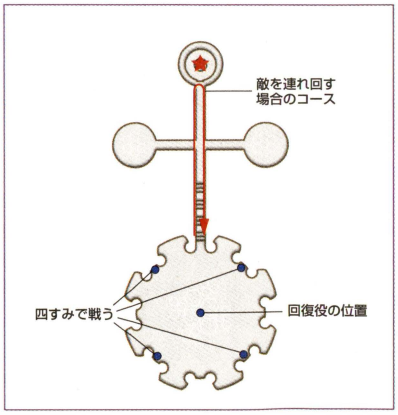
四界の神像
Idol Thoughts

オーブ	コメットオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】50／【時間】30分／【人数】6人

配置図: ❸ ❷ ❹ ❶

連動する特殊技に注意

オススメパーティ構成は、盾&攻撃役4人(ナ、忍)+回復役2人(白、赤)。1体が特殊技を使うと、ほかの3体も連動して特殊技を使うのが特徴。その多くは範囲攻撃なので、受けるダメージを分散するためにも、攻撃役は右図のようにお互いに離れた場所で敵を1体ずつ受け持つといい。その際、特殊技で「空蝉の術」をすべて消されることが多い。回復役は誰を担当するかを決めて効率よく回復すること。敵は「グラビデ」や「バインド」が有効なので、連れ回す際は利用しよう。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Wind Golem	ゴーレム族	特殊技を4体同時に使用
❷Water Golem	ゴーレム族	特殊技を4体同時に使用
❸Fire Golem	ゴーレム族	特殊技を4体同時に使用
❹Earth Golem	ゴーレム族	特殊技を4体同時に使用

応用戦術 連れ回す場合の戦略

パーティ構成は盾役1人(ナ、忍)+攻撃役2人(戦、黒、暗)+回復役1人(白)+連れ回し役2人(赤、学/赤)。連れ回し役は2人で3体の敵を連れ回し、そのあいだに残りのメンバーが1体ずつ倒していくといい。敵は足が遅いが範囲攻撃が強力なので、「グラビデ」や「バインド」を駆使して特殊技を受けないように、距離を保ちながら連れ回そう。

注意 範囲攻撃が強力

敵が使う特殊技のうち、「クリスタルレイン」、「アイスブレイク」、「サンダーブレイク」はすべて範囲攻撃。「空蝉の術」の効果がすべて消されるので、盾役が忍の場合は注意すること。また、「サンダーブレイク」でスタン状態になったら、ほかのメンバーが「スタン」や「フラッシュ」でフォローしよう。

戦利品 オプチカルニードルⓇ、火浣布Ⓡ、甘露の免罪符Ⓔ、クエイクⓇ、供物の免罪符Ⓔ、ゴーレムの破片、ナザル・ボンジュウⓇ、フリーズⓇ、マントラコインⓇ、御影石、ミスリル鉱、羅紗、リジェネIIIⓇ、レイズIIⓇ、インゴット系(※6)、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、毛皮系(※10)、薬品系(※11)

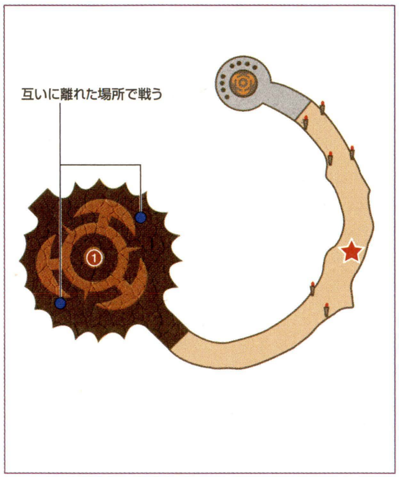
暴走戦車
Shots in the Dark

オーブ	ムーンオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】60／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶

遠隔攻撃が活躍するBF

オススメパーティ構成は、遠距離攻撃に優れている攻撃役2人（狩、黒など）＋回復役1人（白、赤）。敵は自分から近づいてくることはなく、遠隔系の特殊技で攻撃してくる。また、こちらが近づくと足早に逃げてしまうため、遠隔攻撃や魔法中心でダメージを与えることが基本だ。また、敵は戦闘開始時に高確率で「バインガ」を使ってくるので、まずは攻撃役1人だけが近づいて「バインガ」を受けること。そのあと、残りのメンバーが自分の射程距離まで近づいて攻撃。MPが足りなくなった場合は、「精霊の印」＋「スリプル」で寝かせてからヒーリングするといい。



応用戦術　攻撃役に適したジョブ

遠隔の物理攻撃にもっとも適しているのは狩だが、そのほかにも侍、忍、コも遠隔攻撃が得意。これらのジョブで挑戦する場合はサポ狩にしておくことが条件で、さらに飛命重視で装備品をつけること。加えて「スキッドスシ」や「ソールスシ」などの食事で遠隔攻撃の命中率を上げれば、これらのジョブでも問題なく活躍することができるだろう。

注意　遠距離対応の特殊技

敵が使ってくる特殊技は、すべて遠距離から届くものばかり。そのなかでも「火炎弾」と「炸裂弾」はターゲットになっている人を中心に効果範囲があるので、味方同士である程度距離をとること。「火矢」や「乱射」は「空蝉の術」や「ブリンク」で回避可能。ちなみに特殊技の多くは炎属性なので、「バファイラ」をかけておけばダメージを軽減できる。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Orcish Onager	オークの戦闘機械	「バインガ」を使用

戦利品 腹【デーモン】、サピエントケープ、獣人金貨、獣人白金貨、獣人ミスリル貨、テレポリングH、テレポリングV、トレーナーリスト、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

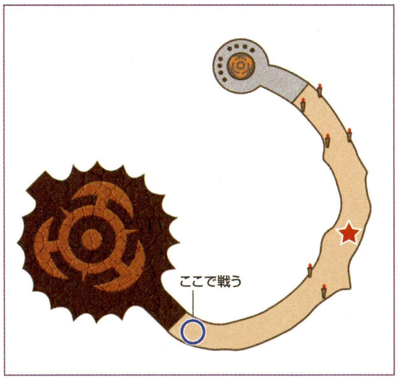
八つ裂き旅団
Dismemberment Brigade

オーブ	ムーンオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❹❺❻ ❶❷❸

時間切れに注意

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、狩など）＋寝かせ役2人（黒、吟）＋回復役2人（白、赤）。まずは寝かせ役が広場で「スリプガ」で敵全体を寝かせたあと、盾役が通路まで敵を1体ずつおびき寄せてから戦う。撃破する順番は❹→❸→❷→❺→❶→❻がオススメ。敵は特殊技や魔法で防御力を上げるので、吟や赤がすぐに解除すること。寝かせ役の黒も「ウォータII」や「ウォータIII」などで、積極的にMBを狙おう。



応用戦術　ペットを使っての戦闘

特殊なパーティ構成として、獣6人で本体＋ペットvs敵1体で撃破することも可能。その場合は全員サポ白にしておき、ペットには「運び屋のキャリー」を使おう。ポイントは、戦闘前に「よびだす」が再使用可能になるまで待つことだ。あとは1人1体ずつ担当を決めてペットに敵を攻撃させ、本体はターゲットをとらないように戦うといい。

注意　危険なSPアビリティ

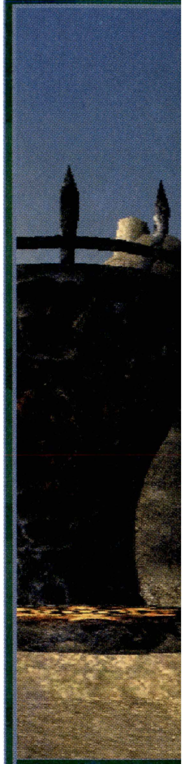
敵の使うSPアビリティで注意したいのが、❶の「百烈拳」、❺の「ブラッドウェポン」、❻の「イーグルアイ」の3つ。「百烈拳」は効果が切れるまで寝かせて対処するので、「ディア」などのスリップダメージ魔法は厳禁だ。「ブラッドウェポン」と「イーグルアイ」は「空蝉の術」で回避することが可能だが、HPを満タン近くでキープしておけば万全だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Longarmed Gottditt	オーク族（モンク）	「百烈拳」を使用
❷Armsmaster Dekbuk	オーク族（戦士）	「マイティストライク」を使用
❸Invulnerable Mazzgozz	オーク族（ナイト）	「インビンシブル」を使用
❹Keeneyed Aufwuf	オーク族（黒魔道士）	「魔力の泉」を使用
❺Undefeatable Sappdapp	オーク族（暗黒騎士）	「ブラッドウェポン」を使用
❻Mind's-eyed Klugwug	オーク族（狩人）	「イーグルアイ」を使用

戦利品 アサルトピアスⓇ、カブラカンアクスⓇ、サルンガⓇ、ハーメルンフルートⓇ、スペクタクルズⓇ、ドラグヴァンディルⓇ、ビースリングⓇ、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



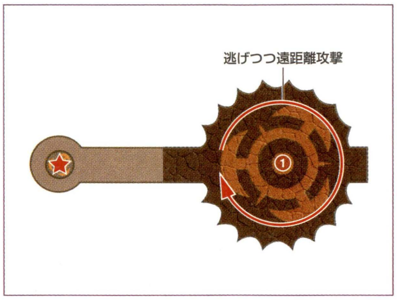
南海の魔神
Up in Arms

オーブ	ムーンオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】60／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶

腕の残り本数に注意

オススメパーティ構成は、遠距離から攻撃できる攻撃役2人（狩、黒など）＋攻撃補助＋回復役1人（黒、赤、学）。「スリプル」、「グラビデ」、「バインド」が有効なので、黒や学が攻撃補助役をする場合はサポ赤を推奨。狩は「インクジェット」対策に「ブライナ」が使えるサポ白などにするか「目薬」を用意すること。序盤は敵の通常攻撃の間隔は非常に短いが、HPが減って腕が傷つくと（ログに「腕が1本傷ついた」と表示される）攻撃間隔が長くなる。反面、攻撃力が上がっていく仕組みだ。戦うときは「グラビデ」や「バインド」をかけ、通常攻撃の範囲外から遠隔攻撃や魔法でダメージを与えていこう。6本すべての腕が傷つくと（ログに「腕がすべて傷ついた」と表示される）、通常攻撃をしてこない代わりに特殊技を連発してくる。この状態で戦闘が長引くと危険なので一気に倒しにかかろう。



応用戦術　精霊魔法のみも可

「グラビデ」が使えない場合は黒3人のパーティ構成で挑み、精霊魔法のみで倒すというやり方もある。戦闘が始まったらすぐに全員が「バースト」で攻撃し、そのあと1人が「スタン」で敵の動きを止める。もう1人は「スリプルII」で眠らせよう。あとは、これを繰り返せば撃破できる。MPが重要な戦術なので「ヤグードドリンク」などを携帯すること。

注意　緊急時への構え

メンバーの1人が戦闘不能になった、もしくはMPが足りなくなったなどの緊急時に備えるため、パーティのなかで誰か1人は「精霊の印」＋「スリプル」を使える状態にしておいたほうがいい。また、「グラビデ」と「バインド」で敵を連れ回すときは、どちらか一方を使いすぎると後半にレジストされやすくなるので、バランスよく使っていこう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Fe'e	頭足族	全部で6本ある腕が傷つくごとに、攻撃力や攻撃方法が変化

戦利品 阿闍梨の数珠、オックスブラッド、クラーケンクラブⓇ、黒真珠、真珠、テレポリングA、テレポリングD、フィロマスストール、ワルキューレマスク、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

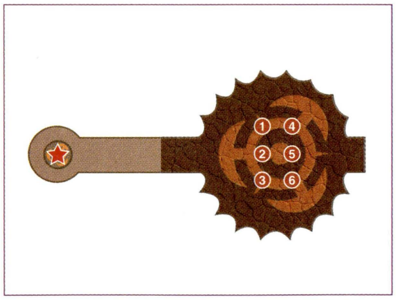
鉄甲突撃隊
Grimshell Shocktroopers

オーブ	ムーンオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❹❺❻ ❶❷❸

1体ずつ撃破しよう

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、狩など）＋寝かせ役2人（黒、吟）＋回復役1人（白、赤）。基本的な戦術は「スリプガ」などで敵全体を寝かせたあと、❹→❶→❸→❷→❺→❻の順に1体ずつおびきよせて倒すだけ。ただし❶は「スリプル」をレジストしやすいので注意。特殊技や魔法で敵が強化したら、「ディスペル」や「フィナーレ」ですぐに効果を解除すること。ちなみに敵はガ系魔法以外の範囲攻撃を使わないので、広場で前衛と後衛が入り乱れた配置になっても気にする必要はない。



応用戦術　自由度が高い構成

このBFは寝かせさえ優秀なら、それほどパーティ構成を選ばないのが特徴。注意点は敵の使う「シェルガード」を早めに解除するだけだ。敵は攻撃力、防御力ともにそれほど高くなく、強力な範囲攻撃もしてこないので、盾役がターゲットを固定しておけば、攻撃役は攻撃に集中できる。BFの経験が少ない初心者は、このBFでコツをつかむといい。

注意　一部のSPアビリティに注意

❶が使う「インビンシブル」と❷が使う「絶対回避」は、どちらも1回しか使ってこないものの、近接物理攻撃を一定時間無効化するので、効果中は寝かせておくのが得策だ。また、❻が使う「女神の祝福」は範囲内にいるすべての敵のHPが全回復する。これを寝かせた敵の近くで使われると起きてしまうので、❻は最後に倒すほうがいいだろう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Ku'Tya Hotblood	クゥダフ族（ナイト）	「インビンシブル」を使用
❷Yo'Bhu Hideousmask	クゥダフ族（戦士）	「マイティストライク」を使用
❸Ea'Tho Cruelheart	クゥダフ族（暗黒騎士）	「ブラッドウェポン」を使用
❹Ka'Nha Jabbertongue	クゥダフ族（黒魔道士）	「魔力の泉」を使用
❺Bi'Fho Jestergrin	クゥダフ族（シーフ）	「絶対回避」を使用
❻Zo'Dhu Legslicer	クゥダフ族（白魔道士）	「女神の祝福」を使用

戦利品 アサルトピアスⓇ、アストラルシールドⓇ、ヴァサーゴサイズⓇ、エンハンスマントⓇ、チキンナイフⓇ、フェイワンドⓇ、レイズIIⓇ、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

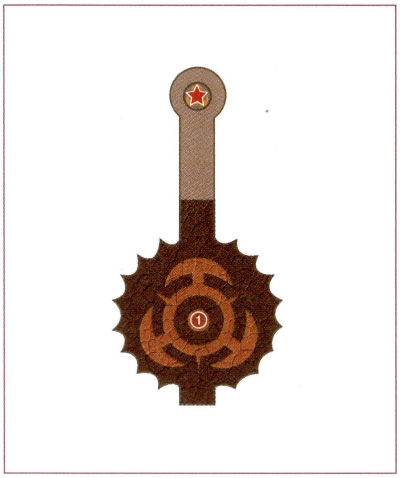
美髯公
Wild Wild Whiskers

オーブ	ムーンオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】60／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶

敵の精霊魔法に注意

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍）＋攻撃役1人（モ、狩など）＋回復役1人（白）。回復役は「精霊の印」が使えるサポ黒を推奨する。敵が使うサンダー系の魔法は、詠唱開始前に動かすヒゲの強さで種類が変化。その強さが「少し」だと「サンダー」、「強く」は「サンダーII」、「とても強く」で「サンダガ」、「とてとても強く」で「サンダガII」、「計り知れないほど強く」で「バースト」を使う。まずは回復役が「精霊の印」＋「サイレス」で魔法を封じる。これで静寂から回復しても以降は「バースト」を使う頻度が高くなり、「空蝉の術」で避けやすくなる。あとは通常の戦闘と同じように戦うだけでOKだ。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Macan Gadangan	クァール族	ヒゲをピクピクさせるとサンダー系の魔法を詠唱

応用戦術 ペットによる撃破も可

特殊なパーティ構成として、獣2人＋白1人でも撃破することができる。獣はサポ忍にしておき、ペットは「ファンガーのしもべ」を呼び出そう。戦闘は「精霊の印」＋「サイレス」を使ったあと、ペットと本体で一緒に攻撃。本体はターゲットをとらないように注意しながら、ペットのTPがたまるごとに「しじをさせろ」を使えば難なく倒せるはずだ。

注意 特殊技の石化に注意

敵が使う特殊技の「石の吐息」には石化効果があるので、回復役は「ストナ」ですぐに治すこと。また、「チャージドホイスカー」は範囲雷属性ダメージで、「空蝉の術」がすべて消えてしまう。麻痺などで魔法詠唱を中断させたり、特殊技から逃げようとすると高確率で使ってくるので注意しよう。

戦利品 アダマン鉱、イカロスウィング、エルメスクエンチャ、グリーマンベルト、上質なクァールの毛皮、テレポリングM、テレポリングY、ペニテントロープ、ワルキューレマスク、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

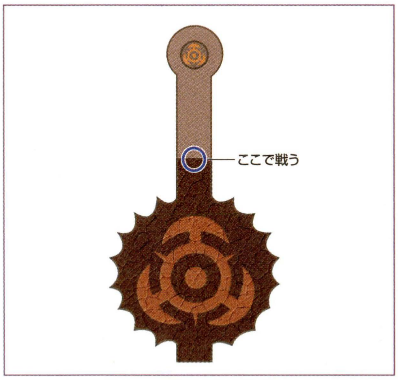
天誅六人衆
Divine Punishers

オーブ	ムーンオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❹❺❻ ❶❷❸

敵をうまく寝かせよう

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋緊急時の盾役1人（戦）＋攻撃役1人（狩、暗など）＋寝かせ役2人（黒、吟）＋回復役1人（白、赤）。敵は「スリプル」、「ララバイ」、「グラビデ」、「バインド」などが有効だ。基本的な戦術は敵を寝かせて❻→❺→❷→❹→❶→❸の順に倒していくだけ。❻は強力な魔法を使うので「サイレス」で封じておくこと。また、❸と戦う際は「微塵がくれ」に注意して、味方のHPを満タン近くにキープしよう。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Voo Tolu the Ghostfist	ヤグード族（モンク）	「百烈拳」を使用
❷Aa Nawu the Thunderblade	ヤグード族（侍）	「明鏡止水」を使用
❸Yoo Mihi the Haze	ヤグード族（忍者）	「微塵がくれ」を使用
❹Cuu Doko the Blizzard	ヤグード族（白魔道士）	「女神の祝福」を使用
❺Gii Jaha the Raucous	ヤグード族（吟遊詩人）	「ソウルボイス」を使用
❻Zuu Xowu the Darksmoke	ヤグード族（黒魔道士）	「魔力の泉」を使用

応用戦術 構成のポイント

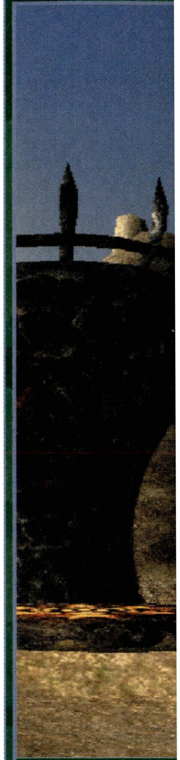
敵は範囲ダメージ＋スタン効果のある特殊技「草払い」を多用してくるので、これを考慮したパーティ構成で挑むのもアリ。「草払い」は構えから発動まで間隔があるので「スタン」で止めやすいのだ。この役目は暗や青が適任なので、攻撃役として加えるといい。また、遠隔攻撃が得意な狩やコが「草払い」の範囲外から攻撃するのもいいだろう。

注意 「微塵がくれ」が強力

❸が使う「微塵がくれ」は非常に強力な範囲攻撃で、運が悪いとこれだけで全滅もありえる。ダメージは残りHPに依存しているので、❸のHPを半分ほどまで減らしたら連携＋MBで一気に攻撃をたたみかけよう。これで「微塵がくれ」で受けるダメージを最小限に抑えることができるのだ。この戦術は、ほかの忍者タイプの敵と戦う際にも有効だ。

戦利品 アラミスレイピアⓇ、エンハンスマントⓇ、落人の篭手、スパルタンセスタスⓇ、ドミニオンメイスⓇ、ピースリングⓇ、風魔の脚絆、フォルセティアクスⓇ、マスターベルトⓇ、原石系（※1）宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



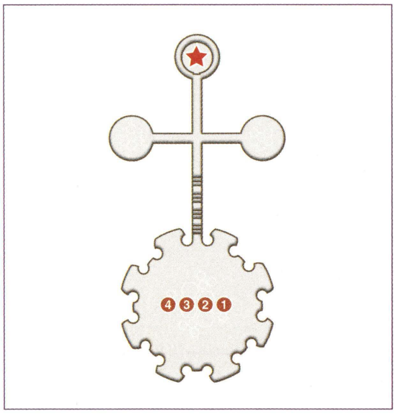
死生の苦輪
Celery

オーブ	ムーンオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】60／【時間】15分／【人数】3人

配置図 ❶❷❸❹

どの敵を攻撃するかが重要

敵の配置は右上図のとおりで、どれか1体を攻撃するとほかの敵は消滅。どの敵も「スリプル」、「ララバイ」、「サイレス」、「パライズ」、「スタン」が無効で、下記のデータのようにそれぞれ弱点が設定されている。パーティ構成は盾役1人＋攻撃役1人＋回復役1人がオススメだが、戦う敵に応じてジョブを決めるといい。敵が「アイススパイク」を使ったら「フィナーレ」などで消すこと。また、ガ系魔法は「スタン」では止められないので、前衛のHPは満タン近くをキープするのを忘れずに。



応用戦術　盾役なしの構成もアリ

このBFで出現する敵は、通常攻撃はどれもさほど強くなくHPも低めなので、狩＋白＋吟といった攻撃役1人＋回復＆攻撃補助役2人というパーティ構成でも戦える。この場合、吟はサポ白で回復をサポートしつつ、狩に「プレリュード」＋「メヌエット」、白に「バラード」×2を歌うといいだろう。狩はサポ忍にして受けるダメージを最小限に抑えること。

注意　「祟る」がかなり強力

敵が使う特殊技のなかで、もっとも注意したいのが「祟る」だ。効果範囲がかなり広く、受けるとHPmaxが大きく減る呪詛状態になるので、とくに後衛は範囲外から離れること。「祟る」を受けた場合はすぐに「聖水」で治療し、「ケアル」などで回復しないとガ系魔法で戦闘不能になる恐れがあるので注意。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Shredded Samson	ゴースト族	斬属性弱点。打、格闘属性に耐性あり
❷Mauled Murdock	ゴースト族	打属性弱点。斬、突属性に耐性あり
❸Annihilated Anthony	ゴースト族	格闘属性弱点。斬、突属性に耐性あり
❹Punctured Percy	ゴースト族	突属性弱点。打、格闘属性に耐性あり

戦利品 エルシヴイヤリング、甘露の免罪符Ⓔ、絹布、供物の免罪符Ⓔ、虹布、テレポリングD、テレポリングM、トレーラークク リ、ナースメイドハープ、ナイトリーマント、Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ワルキューレマスク、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

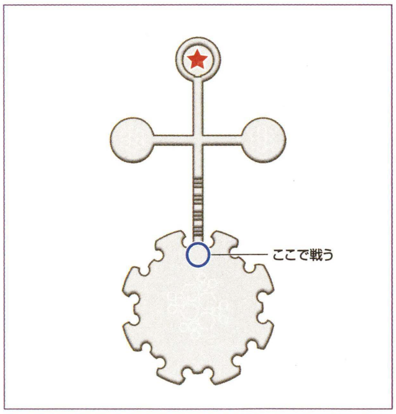
攻城剛力組
Demolition Squad

オーブ	ムーンオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❸ ❷ ❹ ❶

敵の魅了に注意

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、モなど）＋回復役1人（白、赤）＋寝かせ役2人（黒、吟）。「スリプル」は「精霊の印」がないと効きにくいが、「ララバイ」は効きやすい。ただし❶だけはどちらも無効だ。戦闘の流れは「精霊の印」＋「スリプガII」で敵全体を寝かせてから、❶→❸→❹→❷の順に倒していくだけ。ただし、最初に倒す❶はターゲットをとっているメンバー1人を魅了してくるので要注意。効果は❶を倒すまで消えないので、それまでは「スリプル」で眠らせること。



応用戦術　敵を連れ回すのも可

すべての敵に「グラビデ」と「バインド」が有効なので、寝ない❶を連れ回しているあいだに、吟が敵3体を寝かせつつほかのメンバーが1体ずつ敵を撃破することも可能。その場合の注意点は、連れ回している赤に回復魔法などをかけないこと。そうすれば、赤から❶のターゲットをとらずにすむ。

注意　「百烈拳」を回避しよう

❶が使う「使い魔」のほかに、❷が使う「百烈拳」にも注意。発動を確認したら、すぐに戦闘を解除して効果が切れるまで寝かせてしまうといい。また、❸が使う「イーグルアイ」は、「空蝉の術」で回避することが可能。「空蝉の術」が使えないメンバーは、ターゲットをとらないように注意しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Nephiyl Moatfiller	巨人族（獣使い）	「使い魔」を使用
❷Nephiyl Keepcollapser	巨人族（モンク）	「百烈拳」を使用
❸Nephiyl Pinnacletosser	巨人族（狩人）	「イーグルアイ」を使用
❹Nephiyl Rampartbreacher	巨人族（戦士）	「マイティストライク」を使用

戦利品 ウッドガントレット、ウッドグローブ、クリークFミトン、クリークMミトン、デューンブレーサー、ハイポーション+3、マリンFグローブ、マリンMグローブ、プラチナインゴット、フレアⓇ、猛者のメヌエットⅣⓇ、リバーガントレット、リレイズⅡⓇ、原石系（※1）、インゴット系（※6）、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、毛皮系（※10）、薬品系（※11）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、チップ系（※17）、インゴット系（※24）

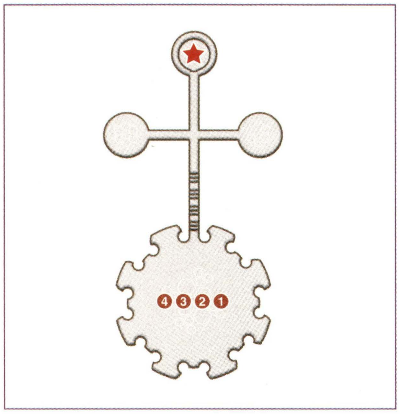
ドーフェ兄弟
Brothers D'Aurphe

オーブ	ムーンオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❷❸❹

寝かせ役を多めに編成

オススメパーティ構成は、盾役2人（忍、ナ）＋攻撃役1人（戦、モなど）＋寝かせ役3人（黒、赤）。赤は「精霊の印」が使えるサポ黒を推奨。また、寝かせ役には「スリプガII」が使える黒を1人は入れておこう。まず寝かせ役が、「精霊の印」＋「スリプガII」で敵全員を寝かせる。このとき、❷か❸を中心にすると敵全員が範囲に入る。あとは❹→❷→❸→❶の順に倒していくだけ。寝かせ役全員が「精霊の印」を使った場合は、「バインド」と「グラビデ」で敵を連れ回しながら戦おう。



応用戦術　攻撃役はどのジョブでもOK

このBFでのパーティ構成は攻撃役の自由度が高く、ほとんどの前衛がこなすことが可能。ただし敵は「偃月刃」や「剣山獄」といった強力な特殊技を使ってくるので、攻撃役は全員サポ忍にすること。このほか、範囲特殊技の「白昼夢」はTPを0にする効果がある。無理に連携しようと考えずに、各自がWSを単発で使って攻撃していくほうがいい。

注意　❶の「イーグルアイ」が強力

❶はHPが減ると「イーグルアイ」を使っている。この技は攻撃力が非常に高く、場合によっては1000以上のダメージを受けることがあるので、必ず「空蝉の術」で回避するように心がけよう。そのためにも❶を攻撃しているあいだは、攻撃役はターゲットをとらないように敵対心を調整すること。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Jeumouque B D'Aurphe	シャドウ族（狩人）	「イーグルアイ」を使用
❷Disfaurit B D'Aurphe	シャドウ族（シーフ）	「絶対回避」を使用
❸Vaicoliaux B D'Aurphe	シャドウ族（戦士）	「マイティストライク」を使用
❹Maldaramet B D'Aurphe	シャドウ族（黒魔道士）	「魔力の泉」を使用

戦利品 ウッドFレデルセン、ウッドMレデルセン、エウリュトスボウ、クリークFクロンプ、クリークMクロンプ、クロスカウンター、デューンサンダル、ハイポーション+3、フレアⓇ、マリンFブーツ、マリンMブーツ、猛者のメヌエットIVⓇ、リバーゲートル、リレイズIIⓇ、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

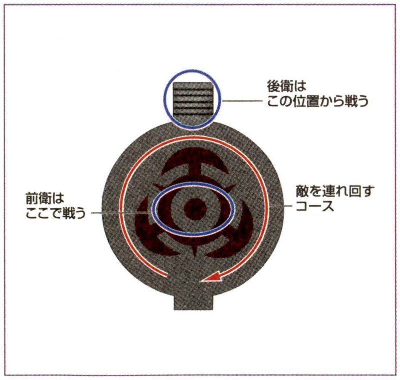
蒼の血族
Kindred Spirits

オーブ	ムーンオーブ
場所	王の間
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❷❸❹

強力な攻撃への対処がカギ

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍）＋攻撃役2人（戦、狩など）＋寝かせ役2人（黒）＋攻撃補助役1人（赤／黒）。まずは魔法が届くギリギリの位置から、寝かせ役が「精霊の印」＋「スリプガII」を発動し、敵全体を寝かせたあとに❶→❸→❷→❹の順に倒していく。❹が召喚するエレメンタル族は、後衛が精霊魔法で倒すといい。なお、召喚されたエレメンタル族が闇の場合は「スリプガ」を使うことがあるので、全員「毒薬」を飲んでおくこと。



応用戦術　盾役を増やすのもアリ

寝かせ役が1人の場合は、盾役を2～3人に増やそう。攻撃力は落ちるが、後衛が敵に攻撃される危険が少なくなる。戦闘の流れは「精霊の印」＋「スリプガII」スタートで❶を倒したあと、攻撃補助役が「グラビデ」や「バインド」で❹を連れ回しているあいだに、盾役が❷と❸を同時に攻撃するのだ。

注意　敵の特殊技が強力

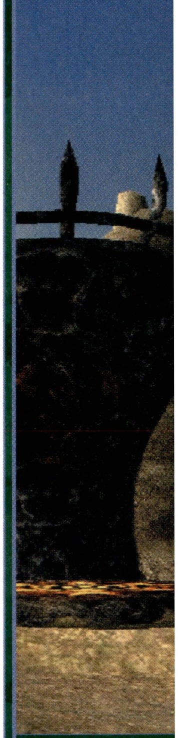
❹が使う「アストラルフロウ」は、レジストできないと大ダメージを受けてしまう。ただし、広場奥にある台座の上にいると当たらないことがあるので、後衛はここで戦うこと（左図参照）。また、「クアドラストライク」や「コンデムネーション」を受けたら「スタン」などでフォローし、回復を急ごう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Duke Amduscias	デーモン族（黒魔道士）	「魔力の泉」を使用
❷Grand Marquis Chomiel	デーモン族（戦士）	「マイティストライク」を使用
❸Count Andromalius	デーモン族（暗黒騎士）	「ブラッドウェポン」を使用
❹Duke Dantalian	デーモン族（召喚士）	「アストラルフロウ」を使用

戦利品 アームブルストⓇ、アラミスレイピアⓇ、アルカラウスポールⓇ、ヴァサーゴサイズⓇ、皴【デーモン】、面影Ⓡ、カブラカンアクスⓇ、契約書「氷の精霊」Ⓡ、西蓮Ⓡ、サルンガⓇ、シュヴァルツランスⓇ、修羅のエレジーⓇ、スパルタンセスタスⓇ、チキンナイフⓇ、ドミニオンメイスⓇ、ドラグヴァンディルⓇ、ハーメルンフルートⓇ、ファイアIIIⓇ、フェイワンドⓇ、フォルセティアクスⓇ、魔人の角、魔人のどくろ、ライトブーメランⓇ、レイズIIⓇ、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、インゴット系（※24）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



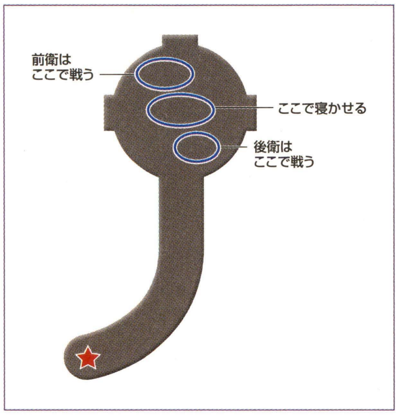
潜行特務隊
Amphibian Assault

オーブ	ムーンオーブ
場所	生贄の間
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❷❸❹

寝かせながら各個撃破

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、モなど）＋寝かせ役1人（黒）＋攻撃補助役2人（白、赤など）。戦闘の流れは「精霊の印」＋「スリプガII」→起きたら再度「スリプガII」で寝かせているあいだに、❸→❹→❶→❷の順に倒していくというもの。❹が呼び出す飛竜は、いったん寝かせておいて❹を撃破したあとに倒すといい。なお、敵は歌や魔法で強化していることが多いので、「ディスペル」や「フィナーレ」で解除するのを忘れずに。弱体魔法はひととおり有効だ。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Quil the Fallstopper	サハギン族（モンク）	「百烈拳」を使用
❷Rauu the Whaleswooner	サハギン族（白魔道士）	「女神の祝福」を使用
❸Hyohh the Conchblower	サハギン族（吟遊詩人）	「ソウルボイス」を使用
❹Pevv the Riverleaper	サハギン族（竜騎士）	「コールワイバーン」を使用

応用戦術　パーティ構成は自由度が高い

このBFでキーとなるのは盾役と寝かせ役だけなので、そのほかの攻撃役や回復役は前衛と後衛がバランスよく入っていれば問題ない。もちろん、前衛と後衛が離れて各自の役割を果たす必要がある。通常時での戦闘のように落ち着いて行動すれば、薬品を使わずとも勝利をつかむことができるはずだ。

注意　スリップダメージは厳禁

ほかのBFと同様に、❶が使ってくる「百烈拳」は非常に強力なので、まともに受けないよう工夫をすることが大事。発動されたら「スタン」や「フラッシュ」をかけて、前衛はすぐに戦闘解除して後ろを向き、「スリプル」で眠らせるといい。スリップダメージ効果の「ディア」や「ラスプ」などは厳禁だ。

戦利品　アブゾーストⓇ、イベイジョントルクⓇ、イレースⓇ、インフィブルトルクⓇ、エレメンタルトルクⓇ、エンハンストルクⓇ、ガーディングトルクⓇ、黒甲虫の体液、契約書『火の精霊』Ⓡ、賢者の石、珊瑚のかけら、シールドトルクⓇ、獣人白金貨、ストリングトルクⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ディバイントルクⓇ、ファランクスⓇ、フェニックスの尾、モルボル粘糸、羅紗、レイズIIⓇ、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、属性鉱石系（※18）、インゴット系（※24）

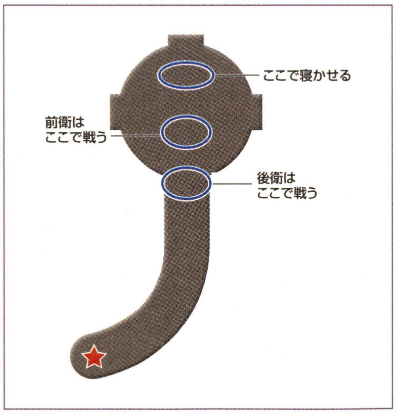
特命介錯人
Jungle Boogymen

オーブ	ムーンオーブ
場所	生贄の間
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❷❸❹

強力な範囲攻撃に注意

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、モなど）＋寝かせ役1人（黒）＋攻撃補助役2人（白、赤など）。前衛・後衛ともに「微塵がくれ」と「アストラルフロウ」に耐えるために、HPが下がる装備は控えよう。また、「みんなの怨み」のダメージを軽減するために、あらかじめ怨みを解除しておくのも忘れないように。戦いの流れは寝かせ役が「精霊の印」＋「スリプガII」で敵全体を寝かせたあと、ほかのメンバーが❹→❷→❸→❶の順に1体ずつ倒していくといい。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Vermilion-eared Noberry	トンベリ族（召喚士）	「アストラルフロウ」を使用
❷Virid-faced Shanberry	トンベリ族（シーフ）	「絶対回避」を使用
❸Cyaneous-toed Yallberry	トンベリ族（忍者）	「微塵がくれ」を使用
❹Sable-tounged Gonberry	トンベリ族（黒魔道士）	「魔力の泉」を使用

応用戦術　精霊魔法ならラクに倒せる

特殊なパーティ構成として、黒6人の精霊魔法だけで倒すことも可能。その場合も寝かせ役の「精霊の印」＋「スリプガII」と敵を倒す順番は同じで、各々が時間を合わせて「ブリザドII」→「スタン」＋「スリプル」を繰り返して撃破していこう。「ブリンク」と「ストンスキン」を忘れずにかけておくこと。

注意　強力な特殊技を回避せよ

❶の「アストラルフロウ」と❸の「微塵がくれ」以外にも、敵はやっかいな特殊技を使ってくる。そのなかでもとくに強力なのが、瀕死ダメージ＋敵対心減少の効果がある「急所突き」だ。この特殊技は近接攻撃できるギリギリの位置で攻撃し、構えが見えた瞬間に少し離れるだけで回避することができる。

戦利品　アブゾーストⓇ、イベイジョントルクⓇ、イレースⓇ、インフィブルトルクⓇ、ウィンドトルクⓇ、エレメンタルトルクⓇ、ガーディングトルクⓇ、黒甲虫の体液、契約書『火の精霊』Ⓡ、賢者の石、サモニングトルクⓇ、獣人白金貨、ダークトルクⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ヒーリングトルクⓇ、ファランクスⓇ、フェニックスの尾、モルボル粘糸、羅紗、レイズIIⓇ、原石系（※1）、宝石系（※14）、薬品系（※15）、原木系（※16）、属性鉱石系（※18）、インゴット系（※24）

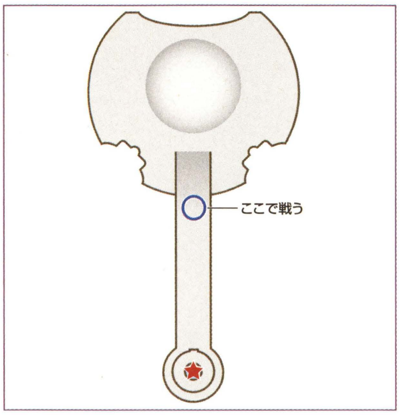
第11軍団独立支隊
Legion XI Comitatensis

オーブ	ムーンオーブ
場所	宣託の間
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❷❸❹

「精霊の印」は必須

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、モなど)+寝かせ役2人(黒、吟)+回復役1人(白、赤)。「スリプル」と「ララバイ」はレジストされやすいので、寝かせ役には「精霊の印」が必要。回復役も寝かせられるようにサポ黒にしておくといい。また、特殊技の「妨害音波」対策に各自「やまびこ薬」を用意すること。戦闘の流れは寝かせ役が「精霊の印」+「スリプガII」で敵全体を寝かせる。あとは敵を1体ずつおびき寄せて、❹→❸→❷→❶の順に倒そう。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Centurio XI-I	アンティカ族(狩人)	「イーグルアイ」を使用
❷Secutor XI-XXXII	アンティカ族(戦士)	「マイティストライク」を使用
❸Hoplomashus XI-XXVI	アンティカ族(ナイト)	「インビンシブル」を使用
❹Retiarius XI-XIX	アンティカ族(黒魔道士)	「魔力の泉」を使用

応用戦術　キーとなるジョブを確保

このBFでキーとなる役割は盾役と寝かせ役で、ほかは前衛と後衛のバランスがとれていれば、どんなジョブでも活躍できる。ちなみに❸はジョブ特性で「レジストスリープ」を持っているので、「精霊の印」を使っても寝ないことがある。その場合は先に❸を倒してから、❹→❷→❶の順に倒していくといい。

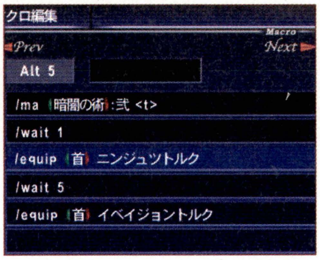
注意　「イーグルアイ」に耐えよう

盾役にとって脅威なのが、❶が使ってくる「イーグルアイ」だ。忍の場合は「空蝉の術」を切らさないように注意し、ナの場合はHPを満タン近くに保てるように回復しておこう。また、❷の「マイティストライク」は「空蝉の術」があれば問題ないが、ない場合は効果が切れるまで寝かせておいたほうが安全だ。

戦利品　イベイジョントルクⓇ、エレメンタルトルクⓇ、エンハンストルクⓇ、ガーディングトルクⓇ、黒甲虫の体液、賢者の石、サモニングトルクⓇ、獣人白金貨、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ディバイントルクⓇ、ニンジュツトルクⓇ、パリーングトルクⓇ、フェニックスの尾、モルボル粘糸、羅紗、レイズIIⓇ、原石系(※1)、鉱石系(※9)、宝石系(※14)、薬品系(※15)、原木系(※16)、属性鉱石系(※18)、インゴット系(※24)

POINT お目当てのスキルトルクを入手できるBFは?

ムーンオーブをトレードするBFのなかで「潜行特務隊」、「特命介錯人」、「第11軍団独立支隊」では、特定のスキルが+7される首装備(○○トルク)が戦利品として手に入る。どのBFでどのトルクが手に入るかは下記の表を参考にしてほしい。スキルが上がると攻撃力アップやレジスト率ダウンなどの効果があるので、冒険者のあいだで人気が高いトルクもある。なかでも「エレメンタルトルク」や「インフィブルトルク」などは競売でも高値で取引されており、金策にも使える。



◀関連する魔法や忍術を使うときだけマクロを使って首装備を変更し、スキルトルクを装備すると有効だ。

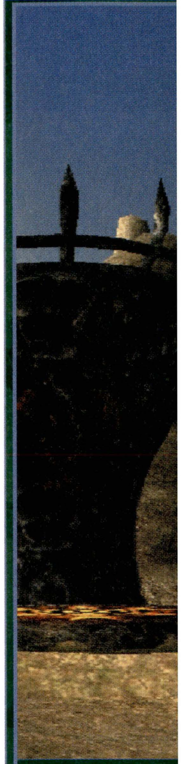


◀ここで紹介した3つのBFでは、戦利品としてトルクが必ず2つ出る。お目当てのトルクが出ることを祈ろう。

入手できるトルクデータ

アイテム名	部位	性能	潜行特務隊	特命介錯人	第11軍団独立支隊
イベイジョントルクⓇ	首	HP+7　回避スキル+7　Lv65～　All Jobs	●	●	●
パリーングトルクⓇ	首	HP+7　受け流しスキル+7　Lv65～　All Jobs	×	×	●
シールドトルクⓇ	首	HP+7　盾スキル+7　Lv65～　All Jobs	●	×	×
ガーディングトルクⓇ	首	HP+7　ガードスキル+7　Lv65～　All Jobs	●	●	●
ディバイントルクⓇ	首	耐光+5　神聖魔法スキル+7　Lv65～　All Jobs	●	×	●
ダークトルクⓇ	首	耐闇+5　暗黒魔法スキル+7　Lv65～　All Jobs	×	●	×
エンハンストルクⓇ	首	耐土+5　強化魔法スキル+7　Lv65～　All Jobs	●	×	●
インフィブルトルクⓇ	首	耐火+5　弱体魔法スキル+7　Lv65～　All Jobs	●	●	×
エレメンタルトルクⓇ	首	耐風+5　精霊魔法スキル+7　Lv65～　All Jobs	●	●	●
ヒーリングトルクⓇ	首	耐水+5　回復魔法スキル+7　Lv65～　All Jobs	×	●	×
サモニングトルクⓇ	首	耐雷+5　召喚魔法スキル+7　Lv65～　All Jobs	×	●	●
ニンジュツトルクⓇ	首	耐氷+5　忍術スキル+7　Lv65～　All Jobs	×	×	●
ストリングトルクⓇ	首	耐風+5　弦楽器スキル+7　Lv65～　All Jobs	●	×	×
ウィンドトルクⓇ	首	耐風+5　管楽器スキル+7　Lv65～　All Jobs	×	●	×

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



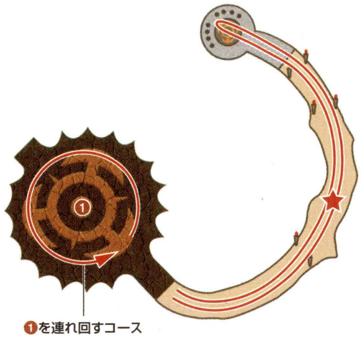
屍臭病予防
Contaminated Colosseum

オーブ	アトロポスオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

戦闘不能になる息に注意

オススメパーティ構成は、遠隔&魔法攻撃役4人（狩、黒など）+「グラビデ」と「バインド」が使える攻撃補助&回復役2人（白、黒、赤、学）。白と学はサポ赤、赤はサポ白を推奨。戦闘中は敵を常時「グラビデ」か「バインド」状態にして、ターゲットをとった人が連れ回す。そのあいだに攻撃役は遠隔&魔法で攻撃しよう。くらうと戦闘不能になる「生臭い息」は、ログに「臭い息を溜めこんでいる……」と3回表示されたあとに発動。敵のHPが少なくなると、臭い息を溜める間隔が短くなる。発動までには時間があるので射程外へ逃げよう。



応用戦術 召喚獣メインで戦う

パーティ構成は召4人+攻撃補助&回復役2人（白、赤）。まず、1人が召喚獣で攻撃したあと、続いて召3人も召喚獣で攻撃しよう。その際、4方向から攻撃するような布陣をとること。あとは「エクリプスバイト」などの強力な履行技を使うだけ。「生臭い息」で召喚獣が倒れたら、再度召喚するといい。

注意 範囲睡眠効果の対処法

「生臭い息」はもちろん「甘い息」にも要注意。前方範囲の攻撃だが射程が長く、受けるとダメージ+睡眠状態になる。睡眠状態のままだと「生臭い息」を避けられないので非常に危険だ。回復役はあらかじめ「毒薬」を飲んだうえで、効果範囲に入らないように。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Evil Oscar	モルボル族	通常攻撃にヘヴィの追加効果

戦利品 アストレガーミトン、アダマンインゴット、エボカーブーツⓇⒺ、オスカースカーフⓇ、オリハルコン、キャシーイヤリングⓇ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、賢者の石、スピアストラップ、千手院力王ⓇⒺ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、チュルソスシュタプⓇⒺ、トラッカーケックス、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、ピニアルハット、フェニックスの尾、ポールグリップ、御影石、道芝の露ⓇⒺ、モルゲンステルンⓇⒺ、モルボル粘糸、モルボルガーのつるⓇⒺ、モルボルのつる、リレイザーⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

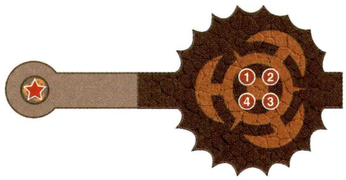
猛鳥の食卓
Prehistoric Pigeons

オーブ	アトロポスオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❷❸ ❶❹

連携ダメージを狙おう

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍）+連携できる攻撃役2人（モ、暗など）+黒+吟+回復役1人（赤、白）。戦闘の流れは「ララバイ」か「精霊の印」+「スリプガII」で敵全体を寝かせたあと、1体ずつ撃破していくだけ（順番は問わず）。1体撃破するごとに残りの敵が強化されるので、後半は連携とMBを狙おう。また、敵も「ララバイ」を使うので、戦闘前に「毒薬」を飲んでおくこと。盾役が受けた「エレジー」を「イレース」で治すことも忘れずに。



応用戦術 黒6人パーティで挑戦

敵は精霊魔法が有効でHPがさほど多くないため、黒6人で挑むことも可能。まずは5人で「サンダガIII」→残った1人が「精霊の印」+「スリプガII」→6人で「ブリザガIII」で敵を一掃できるはずだ。「スリプガII」で寝かせられなかった敵は、ほかのメンバーが「精霊の印」を使って急いで寝かせよう。

注意 やっかいな特殊技

「ストームウィンド」は範囲攻撃ダメージで、「空蝉の術」の効果をすべて消してしまう。使われた場合は「スタン」や「フラッシュ」で盾役を補助するといい。また、「フェザーバリア」の回避アップ効果は、「ディスペル」や「フィナーレ」ですぐに解除すること。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Titanis Max	ロック族	各種歌を使用
❷Titanis Jax	ロック族	各種歌を使用
❸Titanis Xax	ロック族	各種歌を使用
❹Titanis Dax	ロック族	各種歌を使用

戦利品 アストレガーミトン、アダマンインゴット、エボカーブーツⓇⒺ、大鳥の尾羽根、オリハルコン、グレーブディガーⓇⒺ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、賢者の石、コフィンメーカーⓇⒺ、スピアストラップ、ダイセクターⓇⒺ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ティタニスピアスⓇ、トラッカーケックス、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、ピニアルハット、フェニックスの尾、ポールグリップ、御影石、道芝の露ⓇⒺ、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

恐鳥の歌
Moa Constrictors

オーブ	アトロポスオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶ ❶

敵が強化を吸収してしまう

オススメパーティ構成は、盾役2人（忍）＋攻撃役1人（狩、黒など）＋回復役1人（白）＋寝かせ役2人（赤、黒、学）。赤や学が寝かせ役の場合は、「精霊の印」が使えるサポ黒にしておこう。敵は通常攻撃にTP吸収の効果があるので、盾役はできるだけ「空蝉の術」で攻撃を回避することが重要だ。戦闘の流れは、1体の敵を「精霊の印」＋「スリプルII」で寝かせているあいだに、残りのメンバーがもう1体の敵から撃破していこう。そのまえに敵が起きたら次の寝かせ役がすぐに寝かせること。



応用戦術　特殊技を逆に利用

特殊技の「コンテージョン」は、前方範囲内にいる味方の強化効果（食事含む）をすべて吸収してしまう。これを逆に利用して、盾役が「金剛王の闇スープ」や「ナシュモ風シチュー」などのステータスが下がる食事を使っておき、「コンテージョン」で吸収させて弱体化させるのもひとつの手だ。

注意　猛毒と石化はすぐに治す

このBFでやっかいなのが、スリップダメージが大きい特殊技「トクシックピック」による猛毒と、「邪視」による石化。どちらも「ポイゾナ」や「ストナ」ですぐに治すこと。また「コンタミネーション」は、敵にかかっているすべての弱体効果を広範囲に吐き出すので、弱体魔法の使用は厳禁だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Giant Moa ×2	コカトリス族	通常攻撃にTP吸収の追加効果

戦利品 アストレガーミトン、アダマンインゴット、アブゾシールドⓇ、エクスパンジャーⓇⒺ、エボカーブーツⓇⒺ、オリハルコン、グレーブディガーⓇⒺ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、賢者の石、コカトリスの皮、スピアストラップ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、トラッカーケックス、ドードーの皮ⓇⒺ、ハートスナッチャーⓇⒺ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、ビニアルハット、フェニックスの尾、ポールグリップ、御影石、モルゲンステルンⓇⒺ、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

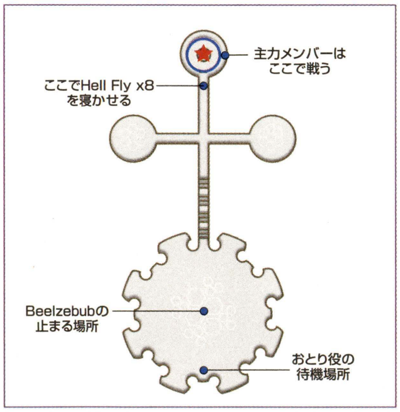
蝿の王
Infernal Swarm

オーブ	アトロポスオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❷ ❷ ❷ ❷ ❶ ❷ ❷ ❷

敵の釣り方がポイント

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役2人（戦、黒など）＋寝かせ役2人（黒、赤、吟）＋回復役1人（白、赤）。寝かせ役は範囲睡眠魔法が必須。それ以外の後衛はサポ白を推奨。❶は移動速度が遅く、「ケアルV」や弱体のガ系魔法を使うので、❷と分断させて戦おう。まず、盾役が❶を遠隔攻撃などで釣り、❷と一緒に入口付近まで連れてくる。次に寝かせ役が❷をすべて寝かせ、盾役は❶を連れて広場で待機。残りのメンバーは❷を1体ずつ倒し、最後に❶を倒そう。



応用戦術　敵をあやつってみよう

❶には効かないが、❷には獣の「あやつる」が有効。パーティに獣が入る場合は、❷をペットにして別の❷を攻撃させることで、寝かせるべき❷の数を減らして戦うことができる。ただし、「あやつる」は失敗することもあるので、「ケアル」、「ブリンク」、「ストンスキン」が使えるサポ白にしておくこと。

注意　釣るときのポイント

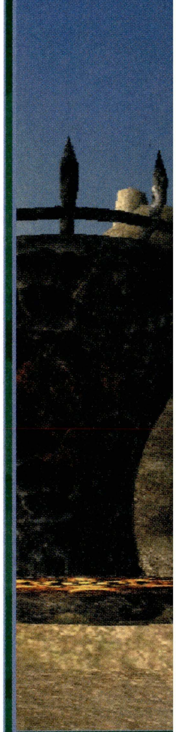
敵を連れてくる盾役がダメージを受けても、ほかのメンバーは❷をすべて倒すまで回復しないことが重要。これを守らないと、❷と❶を分断することが難しくなるからだ。❶はこちらから近寄らないかぎり物理攻撃をしてこないので、分断が成功すれば安全だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Beelzebub	蜂族	「女神の祝福」、「サイレガ」、「パライガ」など使用
❷Hell Fly ×8	蜂族	蜂族の特殊技使用

戦利品 オーシャンサッシュⓇ、ガーディアンピアスⓇ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、契約書「光の精霊」Ⓡ、賢者の石、ケンプファーピアスⓇ、コンジュラーピアスⓇ、シノビピアスⓇ、ジャングルサッシュⓇ、ステップサッシュⓇ、スピアストラップ、スレイヤーピアスⓇ、ソーサラーピアスⓇ、ソルジャーピアスⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、テイマーピアスⓇ、デザートサッシュⓇ、トラッカーピアスⓇ、ドレイクピアスⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、フェニックスの尾、フェンサーピアスⓇ、フォレストサッシュⓇ、ポールグリップ、御影石、ミンストレルピアスⓇ、メディシンピアスⓇ、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、ローグピアスⓇ、ローニンピアスⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



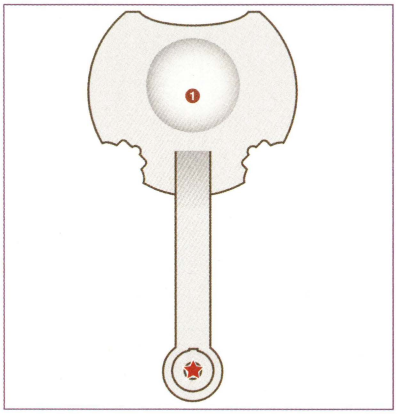
紅蓮の翼
The Scarlet King

オーブ	アトロポスオーブ
場所	宣託の間
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

ターゲット回しが重要

オススメパーティ構成は、盾役2人（忍）＋攻撃役2人（狩、暗、黒など）＋吟＋回復役1人（白、赤）。敵は「グラビデ」と「バインド」が有効。緊急時のために1人は「スタン」が使えると安全だ。敵は攻撃力が高く、攻撃間隔が短いのが特徴。また「ブラッドウェポン」を何度も使うので、盾役は「空蝉の術」で通常攻撃を回避できる忍がベスト。2人でターゲットをうまく回して、被ダメージを抑えて戦うことが大切だ。吟は盾役に「マーチ」＋「メヌエット」、もしくは「マンボ」×2でサポートすること。



応用戦術　盾役はシでも攻略可能

このBFでの盾役は、基本的に「空蝉の術」と「挑発」が使える忍（サポ戦）が最適だが、回避の高いシ（サポ忍）でもOK。この場合、問題になってくるのが敵対心の稼ぎ方。「挑発」が使えないので「だまし討ち」＋WSを使ったり、「アカンプリス」や「コラボレーター」で敵対心をうまく調整しよう。

注意　「リドル」でMPを減らさないこと

敵が使ってくる特殊技のなかで、後衛がもっとも受けてはいけないのが「リドル」。MPmaxが大幅に下がり、回復が遅れる原因にもつながるので、つねに敵から離れた位置にいること。また「火炎の息」は「空蝉の術」を貫通する火属性のブレス攻撃なので、「バファイラ」をかけてダメージ軽減を図ろう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Purson	マンティコア族	「ブラッドウェポン」を何度も使用

戦利品
レイズⅢⓇ、ワイバーンパーチⓇ、アルジェントダガーⓇ、ウッドヴィルアクスⓇ、カプリコンスタッフⓇ、キングメーカーⓇ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、ケアルⅤⓇ、賢者の石、サンダーⅢⓇ、シェルⅣⓇ、スピアストラップ、タナトスバゼラードⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー＋1Ⓡ、バランソードⓇ、バリンソードⓇ、フェニックスの尾、ポールグリップ、骨喰Ⓡ、御影石 モルボル粘糸、有翼獅子のたてがみ、有翼獅子の牙、有翼獅子の毛皮、リレイザーⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）、鉱石系（※21）

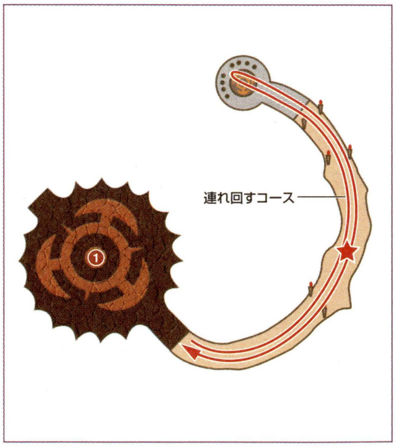
眠れる牡羊
Today's Horoscope

オーブ	ラキシスオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

敵に居眠りをさせないこと

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋遠隔＆魔法攻撃役3人（狩、黒など）＋攻撃補助役1人（白、赤）＋「ストナ」が使える白や学は必須。敵は通常攻撃の間隔が短く、「大咆哮」でHPmaxを大幅に減らしてくる。このため、盾役が通常攻撃を受け続けるのは厳しいので、敵を常時「バインド」か「グラビデ」状態にして、盾役が連れ回しているところを攻撃役が遠隔＆魔法攻撃でダメージを与えよう。また、敵は居眠りを始めてHPを回復することがある。この行動は「ディア」などのスリップダメージで封じることが可能。



応用戦術　召喚獣で撃破も可能

このBFは召5人＋白でも攻略可能。サポ赤の白が「グラビデ」などでサポートしつつ、召は「フェンリル」の「エクリプスバイト」で攻撃していこう。特殊技の「ペトロブレス」で召喚獣が石化したら、「神獣の帰還」をして再度召喚すること。遠隔攻撃可能な「ディアボロス」の「ネザーブラスト」も有効だ。

注意　状態異常の対処法

敵が使う「大咆哮」によるHPmaxの減少は「イレース」で治せるが、ひんぱんに使ってくるので盾役以外は放置してもOK。ただし、「ペトロブレス」による石化と「パライガ」の麻痺は、なるべく早めに治すこと。範囲攻撃が多いが回復役は距離をとり、なるべくこれらの攻撃を受けないように心がけよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Aries	大羊族（雄羊）	「パライガ」、「ストンスキン」使用。居眠り中、強力なリジェネ状態になる

戦利品
アダマンインゴット、アリエスマントⓇⒺ、ウォーウルフベルト、雄羊の角、オリハルコン、クレイモアグリップ、狂乱雄羊の角ⓇⒺ、巨大な大腿骨、グレーブディガーⓇⒺ、黒甲虫の体液、賢者の石、権藤鎮教ⓇⒺ、ソードストラップ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、トレーナーグローブⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー＋1Ⓡ、パルメリンシールド、ヒエラーキベルト、フェニックスの尾、ポールグリップ、暴走雄羊の角ⓇⒺ、御影石、モルボル粘糸、ランページャーⓇⒺ、リレイザーⓇ、レトリビューターⓇⒺ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

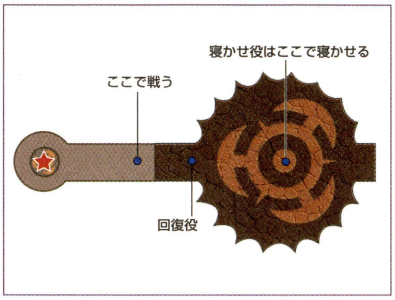
軍隊蠍の行軍
Operation Desert Swarm

オーブ	ラキシスオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❶❶ ❶❶❶

敵をうまく寝かそう

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役2人（戦、黒など）＋寝かせ役2人（黒、赤、吟、学）＋回復役1人（白、赤）。赤が寝かせ役の場合は「スリプガ」が使えるサポ黒推奨。また、敵は「精霊の印」を使わなくても寝かせやすいので学はサポ赤でOKだ。最初に「スリプガ」などですべての敵を広場で寝かせてから、盾役が1体ずつ通路におびき寄せて倒していこう。ただし敵が「大暴れ」と「アースパウンダー」を使ったとき、寝かせた敵が起きることがあるので注意。また、敵が起きている場合は連動して特殊技を使うことがある。寝かせ役は「ストンスキン」をかけておくのを忘れずに。なお、敵の数が減っていくと、残りの敵が徐々に強くなる。残り1～2体になったら範囲攻撃に注意しよう。



応用戦術 タイマン勝負のススメ

敵は6体と数が多いものの、各々はそれほど強くはない。そのためシ、忍、竜といったソロでも強いジョブ6人でパーティを組み、それぞれが1体ずつ敵を倒してクリアすることも可能なのだ。このとき、範囲攻撃に味方を巻き込まないように、6人がそれぞれ離れた場所で戦うようにすること。

注意 敵が使う特殊技

敵の特殊技は「大暴れ」と「アースパウンダー」の2種類のみ。とくに「アースパウンダー」を受けると、「空蝉の術」がすべて消えてしまうので注意すること。ちなみに敵が特殊技を使った際、「暴れすぎて疲れた」とログが出るとヘヴィ、「地面に足が突き刺さった」とログが出るとバインド状態になる。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Platoon Scorpion ×6	サソリ族	特殊技使用時に、連動してほかの敵が同じ特殊技を使う可能性あり

戦利品 アダマンインゴット、アヌビスナイフⓇ、ウォーウルフベルト、エクスパンジャーⓇⒺ、オリハルコン、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、劇毒サソリの爪、賢者の石、上質なサソリの甲殻、セルケトリングⓇ、千手院力王ⓇⒺ、ソードストラップ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、トレーナーグローブⓇ、ハートスナッチャーⓇⒺ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー＋1Ⓡ、パルメリンシールド、ヒエラーキベルト、フェニックスの尾、ポールグリップ、御影石、モルボル粘糸、ランページャーⓇⒺ、リレイザーⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

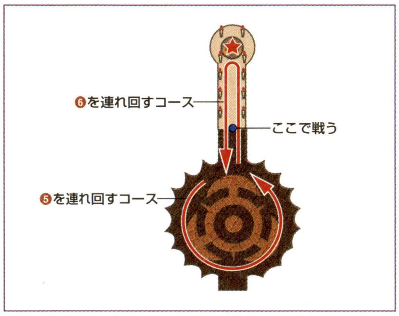
会議は踊る
Royale Ramble

オーブ	ラキシスオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶❷❸❹

敵を倒す時間を稼ごう

オススメパーティ構成などは右を参照。フィールドには❶～❹の4体がいて、いずれか1体に攻撃するとほかの敵は消滅。代わりに❺と❻が追加で出現する仕組みだ。最初の敵選択は、❶～❹のなかでやっかいな魔法を使わない❷を選び、連れ回し役の1人が❷、もう1人が❺を連れ回そう。ほかのメンバーは❻→❷→❺の順番で撃破していくといい。



応用戦術 オススメパーティ構成

盾役2人（忍）＋攻撃役1人（戦、黒など）＋回復役1人（白）＋連れ回し役2人（赤）で挑む。❷は攻撃力が高く、また下記で解説しているように「グラビデ」と「バインド」が使えないので、連れ回し役はサポ忍がいい。なお、❷が使う「ダブルダウン」は、「空蝉の術」貫通で敵対心減少の効果がある。

注意 移動を妨害する弱体魔法は禁止

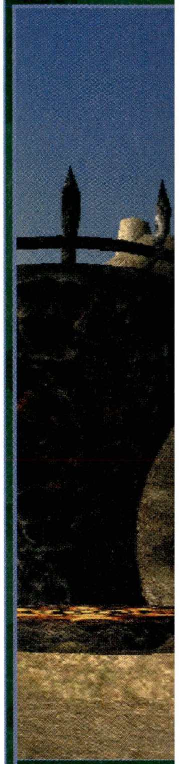
このBFでは「グラビデ」や「バインド」などの移動を妨害する弱体魔法を使ってしまうと、敵を撃破した時点でほかの敵がパワーアップする可能性がある。最大までパワーアップすると勝つのは困難なので、これらの弱体魔法は使わないこと。「スロウ」や「エレジー」などは使っても問題ないので活用しよう。

出現モンスターデータ（❶～❹のどれかを攻撃すると、それ以外の敵が消えて❺❻が出現）

名前	種族	備考
❶King of Cups	カーディアン族（白魔道士）	「女神の祝福」使用
❷King of Swords	カーディアン族（ナイト）	「インビンシブル」使用、通常攻撃に攻撃力ダウンの追加効果
❸King of Coins	カーディアン族（赤魔道士）	「連続魔」使用
❹King of Batons	カーディアン族（黒魔道士）	「魔力の泉」使用
❺Queen of Cups	カーディアン族（白魔道士）	「女神の祝福」使用、通常攻撃に静寂の追加効果
❻Queen of Batons	カーディアン族（黒魔道士）	「魔力の泉」使用、通常攻撃に麻痺の追加効果

戦利品 アダマンインゴット、ウォーウルフベルト、オリハルコン、カップKのカードⓇ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、賢者の石、コインKのカードⓇ、コフィンメーカーⓇⒺ、権藤鎮教ⓇⒺ、ソードKのカードⓇ、ソードストラップ、ダイセクターⓇⒺ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、デストロイヤーⓇⒺ、トランプクラウンⓇ、トレーナーグローブⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー＋1Ⓡ、バトンKのカードⓇ、パルメリンシールド、ヒエラーキベルト、フェニックスの尾、ポールグリップ、御影石、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



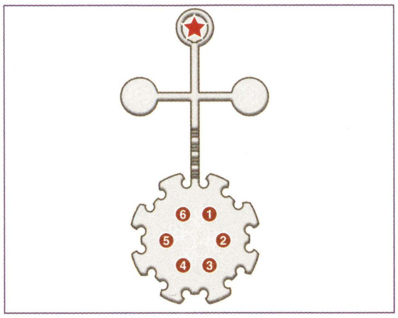
破滅の壺
E-vase-ive Action

オーブ	ラキシスオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図：❸❹ ❷ ❺ ❶❻

敵の「連続魔」を乗り切ろう

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）+攻撃役3人（モ、黒など）+回復役2人（白、赤）。敵はすべてノンアクティブで、それぞれ名前に対応した属性の魔法を使う。また、敵のどれか1体を攻撃すると、ほかの5体は消える。どの敵も「連続魔」を使い、ガ系魔法や古代魔法を唱えてくるので、「スタン」やスタン効果のあるWSで止めるといい。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Fire Pot	マジックポット族	「連続魔」、「ファイガIII」、「フレア」など火属性の魔法を使用
❷Ice Pot	マジックポット族	「連続魔」、「ブリザガIII」、「フリーズ」など氷属性の魔法を使用
❸Air Pot	マジックポット族	「連続魔」、「エアロガIII」、「トルネド」など風属性の魔法を使用
❹Earth Pot	マジックポット族	「連続魔」、「ストンガIII」、「クエイク」など土属性の魔法を使用
❺Thunder Pot	マジックポット族	「連続魔」、「サンダガIII」、「バースト」など雷属性の魔法を使用
❻Water Pot	マジックポット族	「連続魔」、「ウォタガIII」、「フラッド」など水属性の魔法を使用

応用戦術　召ソロで挑戦しよう

召ソロで挑む場合、「ガルーダ」を召喚して❸のAir Potに狙いを定める。そして「契約の履行」の「プレデタークロー」メインで攻撃。あとは再召喚→「プレデタークロー」を繰り返せば倒せる。MPを激しく消費するので「アストラルフロウ」を使ったり、「ヤグードドリンク」などの薬品を多めに用意しよう。

注意　敵選択のポイント

敵が使ってくる魔法は、土＜水＜風＜炎＜氷＜雷の順に威力が上がる。水属性の❷は「アクアベール」を使うため魔法詠唱を中断させにくいので、土や風属性の魔法を使う❶や❸と戦うといい。戦闘前には、あらかじめ魔法の属性に対して耐性の上がる装備品を用意しておこう。バ系魔法を唱えるのも忘れずに。

戦利品　ガーディアンピアスⓇ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、ケアルVⓇ、賢者の石、ケンプファーピアスⓇ、コンジュラーピアスⓇ、サンダーIIIⓇ、シェルIVⓇ、シノビピアスⓇ、スレイヤーピアスⓇ、ソーサラーピアスⓇ、ソードストラップ、ソルジャーピアスⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、テイマーピアスⓇ、トラッカーピアスⓇ、ドレイクピアスⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、フェニックスの尾、フェンサーピアスⓇ、ポールグリップ、御影石、ミンストレルピアスⓇ、メディシンピアスⓇ、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、レイズIIIⓇ、Ⓡローグピアス、ローニンピアスⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

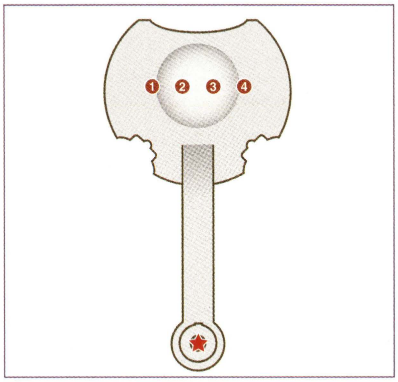
飛竜の脅族
Eye of the Storm

オーブ	ラキシスオーブ
場所	宣託の間
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図：❶❷❸❹

「スタン」の使い方が鍵

オススメパーティ構成は、盾役2人（ナ、忍）+黒2人+赤+回復役1人（赤、白）。赤の代わりに「スタン」が使える暗でもOK。「スリプル」は「精霊の印」がないとほぼ無効なので、赤はサポ黒にしておこう。戦闘の流れは「精霊の印」+「スリプガ」で敵全体を寝かせて、1体ずつ撃破していくだけ。敵の攻撃力が高いので、盾役は2人でターゲットを回すこと。ブレス系の特殊技は「スタン」で止められるので、メンバーに暗がいたら狙っていこう。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Chaos Wyvern	ワイバーン族	範囲ディスペル効果の「ディスペルウィンド」に注意
❷Radiant Wyvern	ワイバーン族	「レイディアントブレス」を使用
❸Lightning Wyvern	ワイバーン族	「プラズマブレス」を使用
❹Blizzard Wyvern	ワイバーン族	範囲ディスペル効果の「ディスペルウィンド」に注意

応用戦術　精霊魔法で倒そう

このBFの敵は精霊魔法が有効なので、黒6人パーティで撃破することも可能。その場合は「サンダガIII」→「精霊の印」+「スリプガII」→「ブリザガIII」の流れで攻撃するといい。この手順で生き残った敵は「ドレイン」や「ブリザドIII」などでトドメを刺すといい。寝かせ役はあらかじめ決めておこう。

注意　状態異常になる特殊技

敵が使う特殊技のなかで注意すべきなのが、範囲麻痺の効果がある「ドレッドシュリーク」と、前方範囲に静寂効果がある「レイディアントブレス」。とくに「ドレッドシュリーク」は高確率で行動不能になるので、担当を決めてすぐに回復しよう。静寂対策には各自「やまびこ薬」を用意するといい。

戦利品　ウッドヴィルアクスⓇ、雲次Ⓡ、クレイモアグリップ、黒甲虫の体液、ケアルVⓇ、賢者の石、サンダーIIIⓇ、シェルIVⓇ、ジシュカクロスボウⓇ、シルトロンスピアⓇ、ソードストラップ、タイユフェルダガーⓇ、タナトスバゼラードⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、バリンソードⓇ、飛竜の鱗、飛竜の皮、飛竜の翼、ブールドナスⓇ、フェニックスの尾、ポールグリップ、御影石、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、レイズIIIⓇ、ワイバーンパーチⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）、宝石系（※20）

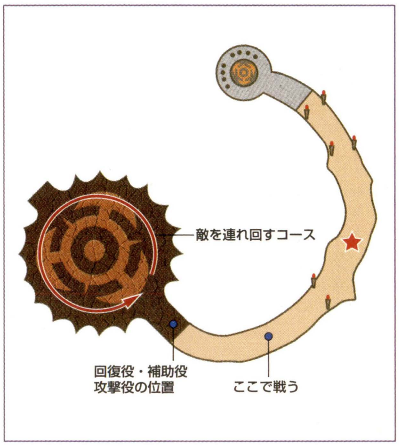
龍円舞曲
Double Dragonian

オーブ	クローソーオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶ ❷

寝かせて1体ずつ倒す

オススメパーティ構成は、盾役2人（ナ、忍）＋攻撃役1人（黒、召）＋回復＆攻撃補助役2人（白、赤、吟）＋連れ回し役1人（赤）。連れ回し役は「精霊の印」が使えるサポ黒がオススメ。まず、連れ回し役が「精霊の印」＋「スリプルII」で❷を寝かせ（連れ回す際は「グラビデ」や「バインド」も有効）、そのあいだに盾役は❶を通路までおびき寄せて戦う。❶撃破後は❷を集中攻撃するだけだ。どちらの敵も歌で強化してくるので、「フィナーレ」や「ディスペル」でまめに解除すること。なお、「無の歌」はこちらの強化効果をすべて消されるので注意しよう。



応用戦術　黒6人パーティで挑戦

敵は魔法防御力がそれほど高くないので、黒6人でも撃破可能だ。やり方は寝かせ役の1人が「精霊の印」を使った直後、ほかの5人が時間を合わせて一斉にガ系魔法を発動。そのあとに「精霊の印」を使った人が「スリプガII」で敵をすべて寝かせるだけ。うまくいかない場合は、すかさず「スリプガ」を使おう。

注意　呪いはすぐに治そう

敵が使う特殊技で注意したいのが「カオスブレード」による呪いの状態異常で、HPmaxが大きく減るので盾役は非常に危険。「カーズナ」や「聖水」ですばやく治そう。ターゲットをとっている人が呪い状態になったら、もう1人の盾役がすばやくターゲットをとり、HPが回復するまで時間を稼ぐことも重要だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Dragonian Berzerker	ドラゴン族	「マイティストライク」を使用
❷Dragonian Minstrel	ドラゴン族	「ソウルボイス」を使用。「魔法のフィナーレ」、「猛者のメヌエットIV」などを使用

戦利品 アダマンインゴット、アッティラピアス、オリハルコン、黒甲虫の体液、賢者の石、サブドゥアⓇⒺ、スピアストラップ、ソードストラップ、ダイセクターⓇⒺ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、デストロイヤーⓇⒺ、デュランダル、嘆きの竪琴、ハートスナッチャーⓇⒺ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー＋1Ⓡ、フェニックスの尾、ポールグリップ、ホプリテスハルパー、御影石、メヌエットピアスⓇ、モルボル粘糸、龍の心臓、龍の肉、リレイザーⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

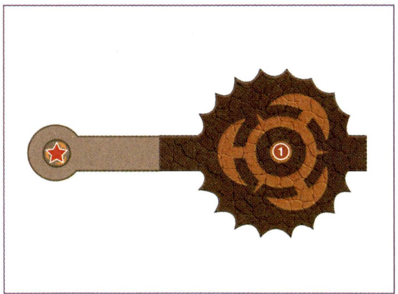
模倣魔
Copycat

オーブ	クローソーオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

敵の魅了に注意

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ）＋攻撃役2人（戦、暗など）＋寝かせ役1人（吟）＋攻撃補助役2人（黒、赤）。敵は30秒ごとにPCを魅了してくるのが特徴。さらにHPが半分を切ったあたりで魅了したPCと同じジョブ能力を得て、SPアビリティを使用してくる。敵がPCを魅了する順番には法則があり、オーブをトレードした人がリーダーなら最初にリーダーを魅了→そのほかのメンバーをパーティに入った順に魅了する。敵はガ系魔法をひんぱんに使ってくるので、「スタン」が使えるジョブが3人いるとラク。その際は使う順番を決めておこう。なお、敵は30秒おきに魅了を使うが、対象PCは敵のそばに引き寄せられるので回避は不可能。魅了されたPCの対処は寝かせるか、魅了前に弱い武器を装備するといい。ヒーリングする余裕はないので、「ヤグードドリンク」などの薬品の用意は忘れずに。



応用戦術　BFに向かないジョブ

敵にあやつられたときに使われるSPアビリティのなかで、危険なのが忍の「微塵がくれ」と召の「アストラルフロウ」。これで全滅もありえるので、忍と召がパーティにいるときは注意すること。また、赤の「連続魔」やモの「百烈拳」を使われたら「ララバイ」で寝かせるといい（「スリプル」は無効）。

注意　無効になる攻撃

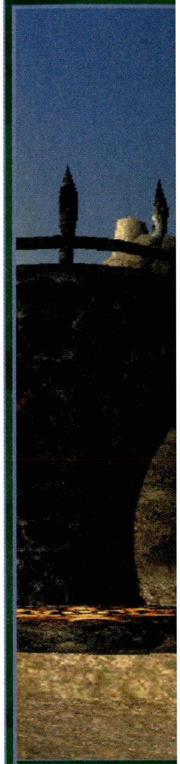
敵が使う特殊技の「エアリーシールド」は遠隔攻撃、「マジックバリア」は魔法攻撃を無効化する。「マジックバリア」で魔法無効状態になると「スタン」が効かなくなるので注意しよう。また、「アイズオンミー」はダメージが大きい。ターゲットをとっている人が戦闘不能にならないよう早めに回復すること。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Osschaart	アーリマン族	一定時間ごとに魅了をしてくる

戦利品 アーリマンの翼、アーリマンの涙、アーリマンのレンズⒺ、アダマンインゴット、アッティラピアス、エクスパンジャーⓇⒺ、オリハルコン、黒甲虫の体液、賢者の石、コフィンメーカーⓇⒺ、スピアストラップ、ソードストラップ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、デストロイヤーⓇⒺ、デュランダル、嘆きの竪琴、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー＋1Ⓡ、風魔の脛当Ⓡ、フェニックスの尾、ポールグリップ、ホプリテスハルパー、御影石、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、レトリビューターⓇⒺ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



四季悪日
E-vase-ive Action

オーブ	クローソーオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❷❸ ❶❹

早急に敵を撃破しよう

オススメパーティ構成は、盾役2人（忍、ナ）＋攻撃役3人（黒）＋支援役1人（赤）。敵はノンアクティブだが、SPアビリティを使った敵が❶なら❷、❷なら❸というように、その敵を基点に時計回りの順に動く。まずは❷に攻撃役が「サンダーⅣ」→支援役の「スリプル」の繰り返しで倒す。盾役は広場で❸が動くのを待ち、❷撃破後に❸→❹→❶の順に通路に連れてきて倒すだけ。敵は時間経過とともに強くなるので、すばやく撃破すること。



応用戦術　前衛多めでも撃破可能

❷は精霊魔法のみで撃破するほうが安全だが、近接攻撃で倒すことも可能だ。ただし敵が「百烈拳」を発動したら、前衛は戦闘解除→「スリプル」ですばやく寝かせないと、盾役が戦闘不能になるので注意すること。または「グラビデ」を入れておき、盾役はすぐに逃げて「スリプル」が効くまで耐えよう。

注意　「微塵がくれ」の対処法

❸の「微塵がくれ」の強力なダメージを軽減するためには、発動する際のHPをできるだけ減らしておくことが重要だ。その方法として、敵のHPを半分ほどまで減らしたところで、前衛が連携→後衛がMBで一気にHPを削るのがオススメだ。この方法は❹を攻撃するときにも有効なので、覚えておこう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Gilagoge Tlugvi	樹人族	「女神の祝福」を使用。通常攻撃にディスペルの追加効果
❷Goga Tlugvi	樹人族	「百烈拳」を使用。通常攻撃にスタンの追加効果
❸Ulagohvsdi Tlugvi	樹人族	「微塵がくれ」を使用。通常攻撃に麻痺の追加効果
❹Gola Tlugvi	樹人族	「ブラッドウェポン」を使用。通常攻撃にTP吸収の追加効果

戦利品　アダマンインゴット、アッティラピアス、エクスパンジャーⓇⒺ、オリハルコン、黒甲虫の体液、賢者の石、御神木、サブドゥアⓇⒺ、スピアストラップ、ソードストラップ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、チュルソスシュタブⓇⒺ、デュランダル、嘆きの竪琴、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、フェニックスの尾、ポールグリップ、ホプリテスハルパー、御影石、モルゲンステルンⓇⒺ、モルボル粘糸、ラッカー原木、リレイザーⓇ、ルートサボⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

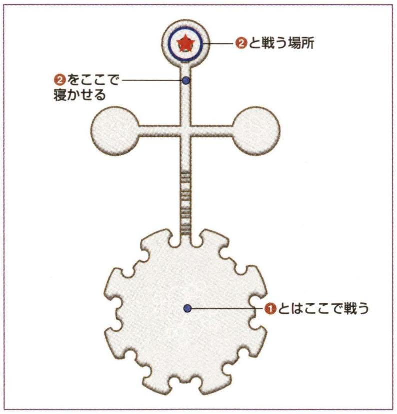
蜘蛛の神
Eye of the Storm

オーブ	クローソーオーブ
場所	ク・ビアの闘技場
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

子蜘蛛をしっかり対処しよう

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ）＋攻撃役2人（戦、モなど）＋寝かせ＆回復役3人（黒、白、赤、吟）。寝かせ役は範囲睡眠魔法が必須。最初からいる敵は❶のみで、❶を倒すとその場所から数秒ごとに❷が1体ずつ出現する。まずは広場で❶を倒したあと入口まで戻り、❷を「スリプガ」や「魔物達のララバイ」で寝かしつつ1体ずつ倒していく。❷は3人の寝かせ役が順番に2～3体ずつ寝かせるようにするとやりやすい。右図で戦う場所と寝かせる場所を確認して挑もう。



応用戦術　獣のみでの戦術

❷のみ獣の「あやつる」が有効なので、獣6人で挑戦することも可能だ。まず全員が「運び屋のキャリー」を呼び出して❶を倒す。そのあと全員その場ですぐに「かえれ」をし、出現する❷をあやつる。あとは残っている❷を攻撃させるだけでいい。敵がいなくなったら1体ずつ魅了を解除して❷を倒していこう。

注意　「毒消し」を用意しよう

❶が使ってくる魔法は「スロウガ」、「パライガ」、「ポイゾガⅡ」の3種類。また、魔法以外にも❶❷ともに特殊技の「アシッドスプレー」や「スパイダーウェブ」を使ってくるほか、通常攻撃には猛毒の追加効果も備わっている。猛毒はスリップダメージが大きいので、すぐに「毒消し」で治療しよう。

出現モンスターデータ（❶を倒すと❷が出現する）

名前	種族	備考
❶Anansi	スパイダー族	通常攻撃に猛毒の追加効果。「スロウガ」、「パライガ」など使用
❷Son of Anansi ×8	スパイダー族	通常攻撃に猛毒の追加効果

戦利品　オーシャンロープⓇ、ガーディアンピアスⓇ、黒甲虫の体液、契約書『光の精霊』Ⓡ、賢者の石、ケンプファーピアスⓇ、コンジュラーピアスⓇ、シノビピアスⓇ、ジャングルロープⓇ、ステップロープⓇ、スピアストラップ、スレイヤーピアスⓇ、ソーサラーピアスⓇ、ソードストラップ、ソルジャーピアスⓇ、デザートロープⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、テイマーピアスⓇ、トラッカーピアスⓇ、ドレイクピアスⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、フェニックスの尾、フェンサーピアスⓇ、フォレストロープⓇ、ポールグリップ、御影石、ミンストレルピアスⓇ、メディシンピアスⓇ、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、ローグピアスⓇ、ローニンピアスⓇ、骨材系（※7）、原木系（※8）、鉱石系（※9）、布系（※19）

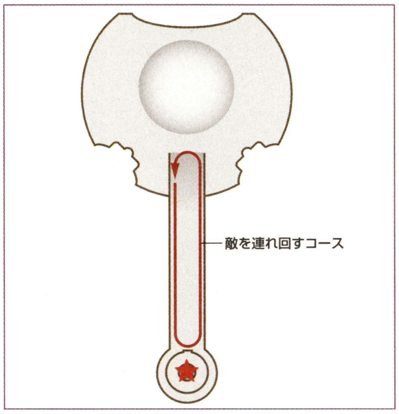
伝説のチャンピオン
Double Dragonian

オーブ	クローソーオーブ
場所	宣託の間
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❷❶❷

「バインド」の使い方がカギ

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役2人(戦、黒、狩など)+回復役1人(白)+連れ回し役2人(赤、学)。攻撃力を重視しつつ、最低2人は「ケアルガ」を使えるメンバーを入れておくこと。敵は「スリプル」と「ララバイ」が無効で、「グラビデ」と「バインド」は有効。小さい❶は一定時間ごとにBFを走り回る特徴がある。まず2人の赤が2体の❷を「バインド」し、解けたら通路におびき寄せて再び「バインド」。ほかのメンバーは、そのあいだに❶を倒そう。



応用戦術　精霊魔法全開で倒す

難易度は高いが黒6人パーティでも撃破可能。ただしガ系魔法×6では倒しきれないので、2回目以降を撃つための方法が重要になる。スリプル系は効かないので、ガ系魔法を発動したら「スタン」や「バインド」、「グラビデ」などでうまく連れ回すといい。もちろん「ストンスキン」と「ブリンク」は必須だ。

注意　「針千本」をうまく対処しよう

敵が使ってくる特殊技のなかで、とくに注意すべきなのが「針千本」。1人で受けると1000ダメージだが、複数人で受けると1000を人数分で割ったダメージに軽減できる。このため前衛と後衛は近くで戦い、全員で「針千本」を受けるようにしよう。ダメージは「ケアルガ」で回復するとラクだ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Sabotender Campeon	サボテンダー族	リジェネ状態。「ケアルV」使用
❷Sabotender Amante ×2	サボテンダー族	サボテンダー族の特殊技使用

戦利品
アルジェントダガーⓇ、雲次Ⓡ、カプリコンスタッフⓇ、キングメーカーⓇ、黒甲虫の体液、ケアルVⓇ、賢者の石、サボテンダーの針、サボテンダーリボンⓇ、サンダーⅢⓇ、シェルⅣⓇ、ジシュカクロスボウⓇ、シルトロンスピアⓇ、スピアストラップ、ソードストラップ、タイユフェルダガーⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、謎の多肉植物の子株、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、バランソードⓇ、フェニックスの尾、ポールグリップ、御影石、モルボル粘糸、リレイザーⓇ、レイズⅢⓇ、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、布系(※19)、宝石系(※20)

POINT WSポイントで潜在効果を発動する武器について

アトロポス、ラキシス、クローソーオーブを使うBFのなかには、潜在効果の付いた武器が戦利品として手に入ることがある。その情報をまとめたものが下記の表で、潜在効果を発動させる条件は右を参考にしてほしい。ちなみに発動前の武器はそれほど強力ではないため、ソロやスキル上げパーティで積極的に連携をするといい。ちなみに、これらの武器のなかで人気が高いのが格闘武器の「デストロイヤーⓇⒺ」。攻撃力が高く、また攻撃間隔も短いのでモンクにとっては最強クラスの格闘武器なのだ。

潜在効果を発動する条件(編集部調べ)

経験値を入手できる相手にWSを打つ
- WS単発……………………………1ポイント
- Lv1連携の締め……………………2ポイント
- Lv2連携の締め……………………3ポイント
- Lv3連携の締め……………………5ポイント

上記のポイントで計算し、合計500ポイント以上になると常時潜在効果が発動!



◀武器にはRare/Exの属性が付いているので、競売での取引は不可。必要ない人は欲しい人に譲ろう。

WSポイントで潜在効果を発揮する武器の入手先

アイテム名	種類	備考	入手できるBF
デストロイヤーⓇⒺ	格闘	D+5 隔+48 潜在能力:D+18 クリティカルヒット+6% Lv73~ 戦モ赤シナ暗獣狩	龍円舞曲(P.105)／模倣魔(P.105)／会議は踊る(P.103)
ハートスナッチャーⓇⒺ	短剣	D15 隔205 潜在能力:D30 クリティカルヒット+6% Lv73~ 戦シナ暗吟狩侍忍竜コか	龍円舞曲(P.105)／軍隊蠍の行軍(P.103)／恐鳥の歌(P.101)
ダイセクターⓇⒺ	片手剣	D23 隔231 潜在能力:D36 クリティカルヒット+6% Lv72~ 戦赤シナ暗吟狩忍竜青	龍円舞曲(P.105)／猛鳥の食卓(P.100)／会議は踊る(P.103)
サブドゥアⓇⒺ	両手剣	D72 隔444 潜在能力:D85 クリティカルヒット+6% Lv72~ 戦ナ暗	龍円舞曲(P.105)／四季悪日(P.106)
レトリビューターⓇⒺ	片手斧	D33 隔312 潜在能力:D46 クリティカルヒット+6% Lv72~ 戦暗獣狩	眠れる牡羊(P.102)／模倣魔(P.105)
ランページャーⓇⒺ	両手斧	D74 隔504 潜在能力:D87 クリティカルヒット+6% Lv72~ 戦暗	眠れる牡羊(P.102)／軍隊蠍の行軍(P.103)
グレーブディガーⓇⒺ	両手鎌	D74 隔490 潜在能力:D87 クリティカルヒット+6% Lv73~ 戦黒暗獣	眠れる牡羊(P.102)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)
権藤鎮教ⓇⒺ	両手槍	D72 隔480 潜在能力:D85 クリティカルヒット+6% Lv72~ 戦侍竜	眠れる牡羊(P.102)／会議は踊る(P.103)
千手院力王ⓇⒺ	片手刀	D25 隔227 潜在能力:D38 クリティカルヒット+6% Lv72~ 忍	屍臭病予防(P.100)／軍隊蠍の行軍(P.103)
道芝の露ⓇⒺ	両手刀	D65 隔420 潜在能力:D78 クリティカルヒット+6% Lv72~ 侍忍	屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)
モルゲンステルンⓇⒺ	片手棍	D27 隔310 潜在能力:D40 クリティカルヒット+6% Lv72~ 白ナ	屍臭病予防(P.100)／四季悪日(P.106)／恐鳥の歌(P.101)
チュルソスシュタブⓇⒺ	両手棍	D52 隔402 潜在能力:D65 クリティカルヒット+6% Lv73~ 戦モ白黒ナ吟竜召	屍臭病予防(P.100)／四季悪日(P.106)
エクスパンジャーⓇⒺ	弓術	D26 隔360 飛命+9 潜在能力:D39 Lv72~ 戦赤シナ暗獣狩侍忍	模倣魔(P.105)／軍隊蠍の行軍(P.103)／四季悪日(P.106)／恐鳥の歌(P.101)
コフィンメーカーⓇⒺ	射撃	D27 隔600 飛命+9 潜在能力:D40 Lv72~ シ狩忍コ	模倣魔(P.105)／猛鳥の食卓(P.100)／会議は踊る(P.103)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

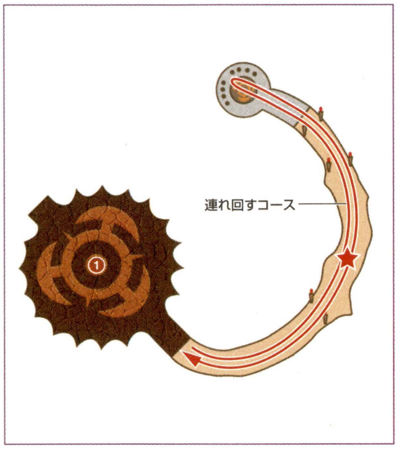
戦慄の角
Horns of War

オーブ	テミスオーブ
場所	ホルレーの岩峰
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】18人

配置図 ❶

「メテオ」の回避が重要

オススメパーティ構成は、盾役2人(ナ)+攻撃役14人(侍、狩、黒など)+攻撃補助役2人(赤)。敵の範囲魔法「メテオ」はターゲットをとっている人が射程外に逃げれば回避することができる。少しでも逃げ遅れると大ダメージを受けるので、全員「リレイズ」は必須だ。戦術は攻撃補助役が「グラビデ」をして盾役が連れ回すあいだに、攻撃役が攻撃していくというもの。攻撃役がターゲットをとった場合はすぐに逃げること。なお、敵のHPが0になると詠唱時間のない「メテオ」を使って倒れるので、トドメを刺す人以外は離れておこう。



応用戦術　攻撃するタイミング

攻撃役にはターゲットをとったときに「メテオ」から逃げやすい、遠距離攻撃ができる黒や狩が向いているが、ほかのジョブでも対応可能。近接攻撃がメインのジョブはサポ侍にして、連れ回しているあいだに「黙想」でTPを貯めるといい。攻撃は敵が「メテオ」の詠唱で足を止めたときに行うこと。

注意　「サンダーボルト」にも注意

敵が使ってくる特殊技の「サンダーボルト」は、範囲ダメージに加えてスタン効果もあるので、後衛は受けないように範囲外まで離れておくこと。また、「メテオ」を受けたときのために、「ストンスキン」はつねにかけておくようにしよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Chlevnik	ベヒーモス族	「メテオ」を使用

戦利品
癒しの杖、埋れ木、雲生Ⓡ、エメラルド、エンゼルライアーⓇ、ガウェインアクスⓇ、甘露の免罪符Ⓔ、供物の免罪符Ⓔ、クリークスバイルⓇ、黒甲虫の体液、ゲピエ、賢者の石Ⓡ、光布、御神木、神息Ⓡ、スピネル、ゼンポールⓇ、ダイアモンド、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ドライツァックⓇ、軒猿手裏剣Ⓡ、パーガトリーメイスⓇ、ハーレクインホルンⓇ、バイヤールソードⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、フェニックスの尾、ベヒーモスの毛皮、ベヒーモスの舌ⓇⒺ、ベヒーモスの角、ミーティアセスタスⓇ、御影石、モルボル粘糸、ラッカー原木、リレイザーⓇ、ルビー、原木系(※8)、鉱石系(※9)、骨材系(※7)、布系(※19)、妙薬系(※22)、薬品系(※23)

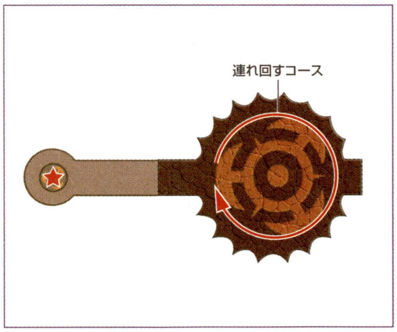
動く島
The Hills are Alive

オーブ	テミスオーブ
場所	ワールンの祠
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】18人

配置図 ❶

敵のリジェネ効果が強力

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ)+攻撃役13人(侍、黒)+攻撃補助役2人(赤)+回復役2人(白)。敵は頭を出している攻撃モードと、甲羅にこもっている防御モードの2つのモードを使う。防御モードに入ると強力なリジェネ状態になり、HPが回復していくのが特徴だ。基本的な戦術は、攻撃モード状態は攻撃補助役が「グラビデ」や「バインド」を入れて盾役が連れ回す。そのあいだに、攻撃役の黒はヒーリング、侍は「黙想」でTPを貯めておこう。黒はヒーリングが終わったら、ターゲットをとらないように魔法攻撃。防御モードに以降したら、攻撃補助役は「精霊の印」+「サイレス」を発動。侍は湾曲や闇連携を、黒はブリザド系魔法でMBを狙い、一気にダメージを与えよう。



応用戦術　精霊魔法のみでラクに倒せる

特殊な方法として精霊魔法のみで敵を撃破することも可能。その場合は黒17人+赤1人でパーティを組もう。戦闘開始前に各自リレイズアイテムを使ってから、赤が敵に「サイレス」と「グラビデ」を入れて連れ回す。そのあいだに黒が味方同士ある程度距離をとり、ブリザド系の魔法で一斉に攻撃するのだ。

注意　強力な特殊技

敵の特殊技のなかで、「トータスソング」は効果範囲がとても広く、範囲内のPCにかかった強化魔法の効果をすべて打ち消してくるので要注意。また、前方範囲攻撃の「アースブレス」、近接単体攻撃の「トータススタンプ」は威力が非常に高い。回復役はすぐに回復しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Tartaruga Gigante	アダマンタス族	甲羅にこもるとHPが徐々に回復。「ウォタガIV」、「サイレガ」など使用

戦利品
アダマンタスの卵ⓇⒺ、アダマンの鎖、埋れ木、エンゼルスキン、ガウェインアクスⓇ、甘露の免罪符Ⓔ、供物の免罪符Ⓔ、クリークスバイルⓇ、グリムスタッフⓇ、グロウナーボウⓇ、黒甲虫の体液、賢者の石、光布、御神木、金剛亀の甲羅、スティレットⓇ、ゼンポールⓇ、ソムヌスシグナⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、パーガトリーメイスⓇ、ハーレクインホルンⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、ハヴォックサイズⓇ、フェニックスの尾、プリンスリソードⓇ、ミーティアセスタスⓇ、御影石、モルボル粘糸、ラッカー原木、リレイザーⓇ、レオパルドアクスⓇ、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、布系(※19)、鉱石系(※21)、妙薬系(※22)、薬品系(※23)

真龍
Early Bird Catches the Wyrm

オーブ	テミスオーブ
場所	バルガの舞台
制限	【レベル】制限なし／【時間】30分／【人数】18人

配置図 ❶

飛行状態に注意

オススメパーティ構成は、盾役2人(ナ)+攻撃役10人(狩、黒など)+攻撃補助役4人(赤)+回復役2人(白)。敵は地上モードと飛行モードを切り替えて攻撃。飛行モードでは範囲攻撃の「フレイムブラスト」を連発してくるので注意が必要だ。まず、最初の地上モードではMPを温存しつつ攻撃。飛行モードに移行したら攻撃補助役が「連続魔」+「スタン」で敵の動きを止め、攻撃役は全力で攻撃する。地上モードになったら盾役が「インビンシブル」でターゲットをとりつつ、全力で攻撃してそのまま一気に押し切ってしまおう。



応用戦術　攻撃役に適したジョブ

攻撃役のなかで黒(4人以上は欲しい)や召の存在は欠かせないが、そのほかのメンバーはある程度自由でも構わない。最適なジョブは飛行中にも攻撃できる狩で、それ以外だと侍(サポシ)がオススメ。盾にターゲットを固定するために、「だまし討ち」を使ったWSで、敵対心を上げるのが有効だ。

注意　範囲攻撃が強力

敵の背後に回ってターゲットをとると、「スパイクフレイル」という非常に強力な特殊技が発動するので「不意打ち」は厳禁。パーティを壊滅させないためにも、全員敵の正面方向から戦うこと。また、「ハリケーンウィング」は全方位の範囲攻撃なので、敵対心に注意しつつケアルガ系で回復していこう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Wyrm	ウィルム族	引き寄せあり。空を飛ぶと近接攻撃無効

戦利品
ウィルムの逆鱗ⓇⒺ、埋れ木、雲生Ⓡ、甘露の免罪符Ⓔ、供物の免罪符Ⓔ、グリムスタッフⓇ、グロウナーボウⓇ、黒甲虫の体液、ゲビエⓇ、賢者の石、光布、御神木、ジャガーノートⓇ、神息Ⓡ、スピードベルトⓇ、スティレットⓇ、セイレーンの髪、ソムヌスシグナⓇ、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ドライツァックⓇ、軒猿手裏剣Ⓡ、バイヤールソードⓇ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、ハヴォックサイズⓇ、フェニックスの尾、プリラティクボールⓇ、御影石、モルボル粘糸、ラッカー原木、龍の心臓、龍の肉、リレイザーⓇ、レオパルドアクスⓇ、骨材系(※7)、原木系(※8)、鉱石系(※9)、布系(※19)、妙薬系(※22)、薬品系(※23)

POINT コルセアの「ワイルドカード」で、ほかのジョブのSPアビリティを回復

このページ内で解説している戦慄の角や真龍といった、HNMクラスの敵との戦闘ではSPアビリティを温存せずに、各自が戦況に応じて使わないと勝利することは難しい。ただし、SPアビリティは一度使うと再使用できるまでに2時間かかるので、連戦するのは厳しくなる。そこで役立つのがコルセアのSPアビリティ「ワイルドカード」だ。数字のⅤとⅥは、効果範囲内にいるパーティメンバー全員の全アビリティ(SPアビリティ含む)の再使用時間を回復する効果があるので、難易度の高いBFを連戦したい場合は狙ってみる価値は充分にある(自身や他者の「ワイルドカード」は回復不可)。「ワイルドカード」はレベル1から使えるので、戦闘が終了したらいったんモグハウスがあるタウンへ戻り、コルセアを取得しているメンバーがジョブチェンジ。あとは数字のⅤかⅥが出ることを祈って「ワイルドカード」を発動しよう。失敗した場合は、コルセアになれるほかのメンバーにバトンタッチすればいい。ちなみにⅤが出ると最大MPの半分のMPが回復、Ⅵが出るとMPが全回復する。



◀BFでSPアビリティを使わない人から優先して「ワイルドカード」を使おう。ⅤかⅥが出れば連戦にチャレンジだ。

POINT 「茶帯」と「黒帯」入手に必要なアイテムが獲得できるBF

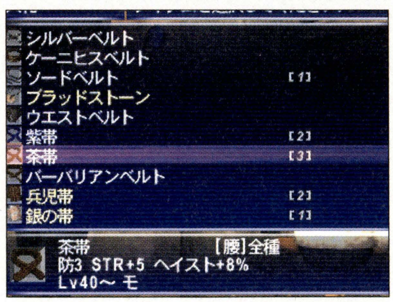
モンクをメインジョブとしている人の垂涎の的なのが、腰装備の「茶帯」と「黒帯ⓇⒺ」。どちらもクエストクリアの報酬として獲得でき、高いヘイスト効果が得られる。とくに「黒帯ⓇⒺ」はヘイスト+12%と最上位の性能を持っているが、クエストで要求されるアイテムはすべて地球時間で約1日間隔で出現するNMが落とす。ライバルも多いので、NMの出現待ちやアイテムを落とす確率を考えると、全種獲得までの道のりはかなり険しい。それを少しでも緩和できるのが右で挙げたBFだ。NMとは違いオーブとメンバーさえ揃えばすぐに挑戦できるので、自分が欲しいアイテムを伝えて協力してもらうといいだろう。

「茶帯」に必要なアイテムと入手可能なBF

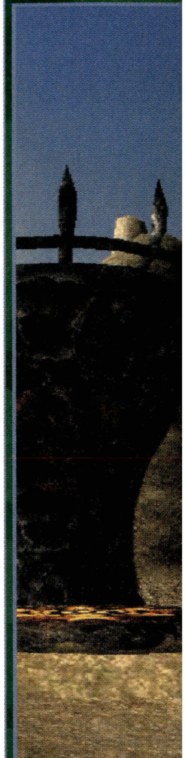
素材	BF
モルボルガーのつるⓇⒺ	屍臭病予防
ドードーの皮ⓇⒺ	恐鳥の歌
ヌエの牙ⓇⒺ	虎視眈眈

「黒帯」に必要なアイテムと入手可能なBF

素材	BF
ウィルムの逆鱗ⓇⒺ	真龍
ベヒーモスの舌ⓇⒺ	戦慄の角
アダマンタスの卵ⓇⒺ	動く島



▲「茶帯」は競売でも購入することが可能だが、「黒帯ⓇⒺ」はRare+Ex属性なので自力で入手するしかない。



ENMクエスト

Empty Nortorious Monster Quests

ENMクエストは、BFごとに設定されている簡単な参加条件を満たすと参加可能だ。勝利できれば戦利品のほかに経験値も獲得することができる。

概要 ENMクエストとは?

ENM(エンプティーノートリアスモンスター)クエストは、印章BFのようにBFで出現する敵を倒すと宝箱が出現し、戦利品を入手できるというもの。挑戦する際はオーブの代わりに、それぞれのBFに応じた「だいじなもの」が必要で、それが同一のBFは一度挑戦すると地球時間で5日間は再挑戦できないので注意しよう。なお、どのENMクエストに挑戦する際も、パーティメンバー全員が拡張ディスク『プロマシアの呪縛』をインストールし、コンテンツを拡張しておく必要がある。



◀勝利すれば戦利品のほかに、経験値も獲得できる。ちょっとしたギル+経験値稼ぎとして人気が高い。

Tips クエスト発生の条件

熊爪嶽、2716号採石場、千骸谷以外の場所で行うENMクエストは、プロマシアの呪縛ミッションを、特定の章まで進行していないと発生しない。それぞれの発生条件は下記の表を参考にしてほしい。

受けるために条件が必要なENM

ENMクエスト名	発生条件
シミュラント	ミッション1ー1「命の洗礼」発生後
医食同源	ミッション1ー1「命の洗礼」発生後
ハイパーパラサイト	ミッション1ー1「命の洗礼」発生後
掌中の珠	5ー1「鍔音やむことなく」発生後
燃ゆる高空	4ー4「誓いの雄叫び」発生後
愚かなる木	4ー4「誓いの雄叫び」発生後
甲鉄竜	4ー4「誓いの雄叫び」発生後
アトランテスの愛鳥	4ー4「誓いの雄叫び」発生後
異界の使い魔	3ー5「神を名乗りて」でソ・ジヤ識別札を入手後

ENMクエストの基本ルール

❶オファーは5日に1回

挑戦に必要となる「だいじなもの」が同一のBFは、突入時から地球時間で5日間(120時間)が経過しないと再挑戦できない。それまでの残り時間は依頼者に直接聞くか、下記の4人のNPCに話しかけると教えてもらえるので覚えておこう。

● 参加資格を教えてくれるNPC

NPC名	場所
Moritz	ジュノ上層(I−8)
Ophelia	南サンドリア(H−11)
Gregory	バストゥーク鉱山区(J−9)
Istvan	ウィンダス森の区(K−11)

❷「だいじなもの」が必要

挑戦するBFに対応した「だいじなもの」が必要となる。依頼者と話すだけでもらえるものもあれば、課題をクリアすると入手できるものもある。メンバー全員が所持しないと参加できないので注意。

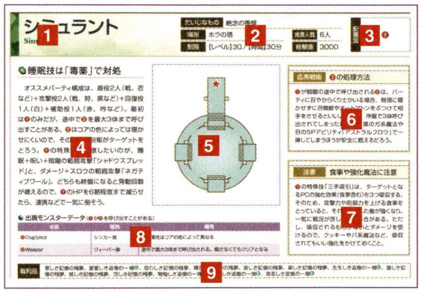
❸参加人数

ソロ専用の「奈落の傀儡師」以外は、18人以内なら自由に参加することができる。ただし、BFごとに推奨人数が設定されており、それより多い人数で挑戦した場合は獲得経験値が減ってしまう。

❹経験値と戦利品

基本経験値と出現する可能性がある戦利品は、各BFごとに決まっている。基本経験値というのは、推奨人数以下でクリアした場合の1人あたりの経験値を意味する。推奨人数以上でクリアした場合は「基本経験値×推奨人数÷参加人数」の計算で、入手経験値が算出される。また、経験値はメリットポイントとしても入手できるが、レベル75でカウンターストップ間近の場合、経験値としてポイントを入手した際の余りは、切り捨てられてしまうので注意。なお、BF内で戦闘不能になっても経験値はロストしない。

ENMクエスト攻略ページの見方→P.114



1 BF名
攻略するバトルフィールド名。

2 BF情報
だいじなもの…BFに入るために必要なだいじなものの名前
場所…BF戦を行うエリア
制限…BFで制限されるレベル/時間
推奨人数…基本経験値を取得できる人数
経験値…クリアしたときにもらえる基本経験値

3 配置図
モンスターの初期配置。数字は8モンスターデータと対応している。

4 編集部オススメ攻略情報
クリアするための基本戦術解説。

5 BFマップ
BF内のマップと、4に対応した情報を掲載している。なお、マップの赤い★印は、BFのスタート地点を表す。

6 応用戦術
編集部が実践した特化した戦術や特殊なメンバー構成などを解説。

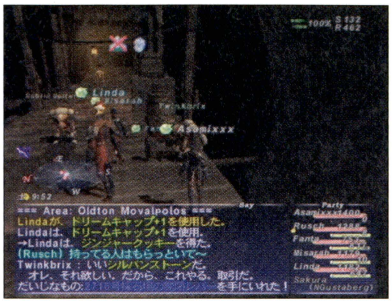
7 注意
敵の特殊技などクリアするために注意すべきことを解説。

8 モンスターデータ
BFに登場する敵の情報。

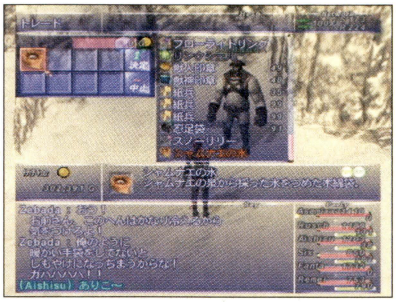
9 戦利品
戦利品として入手できる可能性のあるすべてのアイテム。

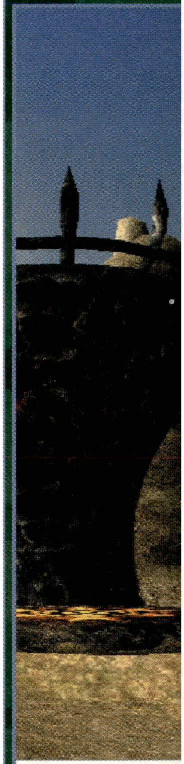
準備　各エリアによって手順が異なる

ENMクエストに挑戦するには、それぞれのBFごとに設定された「だいじなもの」を所有した状態でBFの入口を調べて、挑戦したいBF名を選択するだけ。「だいじなもの」を入手するまでの過程はBFによって異なり、依頼人のNPCと会話するだけでもらえるものもあれば、依頼人に指定されたアイテムを渡すことでもらえるものもある。また、熊爪嶽はBFの入口が5カ所あるので注意しよう。ここでは、各BFのエリアごとに必要となる「だいじなもの」の入手手順と、BFまでの道のりなどを解説していく。



▲異界の口と2716号採石場の「幻の石」は、敵を倒してアイテムを入手し、依頼人へ渡す。


▲熊爪嶽と千骸谷は、依頼人に渡されたアイテムを特定の場所にトレードして変化させたあと、依頼人のもとへ。



ホラの塔／デムの塔／メアの塔／ヴァズの塔
Spire of Holla／Dem／Mea／Vahzl

クエスト依頼人	Venessa／ル・ルデの庭(H－10)
だいじなもの	絶念の香盤／塵念の香盤／怨念の香盤／邪念の香盤
ENMクエスト	シミュラント、医食同源、ハイパーパラサイト、掌中の珠

4カ所の同時進行が可能

依頼人は4カ所とも一緒だが、必要となる「だいじなもの」が異なるので、同時に進めることができる。「だいじなもの」は依頼人と話して挑戦するBFを告げるだけでもらえる（同時に全部もらうことも可能）。あとは各プロミヴォンを突破してBFに行けばいい。各BFの戦利品の一部は、依頼人に渡すと右記の装備品や素材に交換してもらえる。


◀右記の戦利品を入手したら依頼人にトレード。交換後のアイテムは高値で取引されているものもある。

戦利品の交換対応表

戦利品名	交換後のアイテム
若若しき追憶の一塊	イベイジョンピアスⓇ（耳 回避スキル+3 Lv35～ All Jobs）
物物しき追憶の一塊	パリーングピアスⓇ（耳 受け流しスキル+3 Lv35～ All Jobs）
凛凛しき追憶の一塊	ディバインピアスⓇ（耳 神聖魔法スキル+3 Lv35～ All Jobs）
生生しき追憶の一塊	ヒーリングピアスⓇ（耳 回復魔法スキル+3 Lv35～ All Jobs）
愛愛しき追憶の一塊	シンギングピアスⓇ（耳 歌唱スキル+3 Lv35～ All Jobs）
猛猛しき追憶の一塊	バックラーピアスⓇ（耳 盾スキル+3 Lv35～ All Jobs）
痛痛しき追憶の一塊	ダークピアスⓇ（耳 暗黒魔法スキル+3 Lv35～ All Jobs）
弱弱しき追憶の一塊	インフィブルピアスⓇ（耳 弱体魔法スキル+3 Lv35～ All Jobs）
華華しき追憶の一塊	サモニングピアスⓇ（耳 召喚魔法スキル+3 Lv35～ All Jobs）
美美しき追憶の一塊	ストリングピアスⓇ（耳 弦楽器スキル+3 Lv35～ All Jobs）
重重しき追憶の一塊	ガーディングピアスⓇ（耳 ガードスキル+3 Lv35～ All Jobs）
雄雄しき追憶の一塊	オーグメントピアスⓇ（耳 強化魔法スキル+3 Lv35～ All Jobs）
仰仰しき追憶の一塊	エレメンタルピアスⓇ（耳 精霊魔法スキル+3 Lv35～ All Jobs）
毒毒しき追憶の一塊	ニンジュツピアスⓇ（耳 忍術スキル+3 Lv35～ All Jobs）
清清しき追憶の一塊	ウィンドピアスⓇ（耳 管楽器スキル+3 Lv35～ All Job）
荒荒しき追憶の一塊	トリーダーリング（指 防1 HP+10 命中+7 Lv57～ All Jobs）
淡淡しき追憶の一塊	アストラルローブ（腰 防5 15HPをMPに変換 敵対心+2 Lv51～ 戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ）
刺刺しき追憶の一塊	セーフティマント（背 防8 被クリティカルヒット-2% Lv51～ 戦ナ暗獣竜）
厳めしき追憶の残滓	波布の皮（釵などの素材）
麗しき追憶の残滓	タイガーアイ（ショテルなどの素材）
勇ましき追憶の残滓	羚羊のなめし革（アダーガなどの素材）
古き追憶の残滓	巨大な牙（アイボリシックルなどの素材）
新しき追憶の残滓	スーパーサーメット（レコスヴォウジェなどの素材）

帝龍の飛泉
Monarch Linn

クエスト依頼人	Morangeart／タブナジア地下壕2階(G－10)
だいじなもの	帝龍の逆鱗
ENMクエスト	愚かなる木、燃ゆる高空、甲鉄竜、アトランテスの愛鳥

サイトB01経由で行くルートがオススメ

帝龍の飛泉で挑戦可能なBFは4種類。どれも必要な「だいじなもの」がすべて一緒なので、5日間にどれか1カ所しか挑戦することができない。また、レベル制限が40と50のものがあるので、挑戦する際は間違えないようにしよう。「だいじなもの」は依頼人と話すだけで入手可能。BFまではリヴェーヌ岩塊群を抜けていくことになるのだが、BFのレベル制限に関わらずサイトA01経由とサイトB01経由のどちらでもたどり着くことができる。オススメなのは「巨大な鱗Ⓔ」を使う枚数が少ないサイトB01経由だ。なお、リヴェーヌ岩塊群のマップはP.027とP.029に掲載しているので、そちらを参考にしてほしい。


◀ENMクエストと、週1回挑戦できるクエスト「タブナジアの商人」を同時に挑戦する人が多い。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

異界の口
The Shrouded Maw

クエスト依頼人	Ghebi Damomohe／ジュノ下層(I−7)
だいじなもの	越界の証文
ENMクエスト	異界の使い魔

アイテム取りは高レベルのジョブで行おう

異界の口でのENMクエストは、ジュノ下層で依頼を受けることができる。必要となる「フロリドストーンⓇⒺ」は、ソ・ジヤに生息する右記の敵が落とすことがある。狙いやすいのはボスディン氷河(F−7)から入る、レベル無制限の塔だ。高レベルジョブを持っているならば、ソロでもアイテム取りが行えるだろう。なお、依頼を受けていない状態でもアイテムの入手は可能。「フロリドストーンⓇⒺ」を依頼人に渡してら、異界の口へ向かおう。

フロリドストーンを落とすモンスター

- Diremite(Lv42〜48)
- Diremite Stalker(Lv56〜59)
- Diremite Assaulter(Lv63〜68)
- Dire Bat(Lv63〜68)
- Diremite Dominator(Lv74〜77)

熊爪嶽【ゆうそうがく】
Bearclaw Pinnacle

クエスト依頼人	Zebada／ウルガラン山脈(F−12)
だいじなもの	風越の団扇
ENMクエスト	白ウサギの後を、雪こんこん、昏亡びて、ウルガランの聖牛

クエストごとにBFの入口が異なる

依頼人と話して「厚手の木綿袋ⓇⒺ」を受け取ったら、ウルガラン山脈を反時計周りで進み、(E−8)側の千人落としの崖を上から見て左側の高台に向かって滑り落ちる。通路を奥に進み、Chamnaet Springに「厚手の木綿袋ⓇⒺ」をトレードして「シャムナエの氷ⓇⒺ」を入手。それを依頼人に渡して「風越の団扇」(だいじなもの)をもらったら、挑戦するBFへ。4つのBFはそれぞれ入口の場所が異なるので、右記で場所を確認しておこう。

白ウサギの後を →P.120

BFの入口は(J−7)。(K−8)の穴から地下通路に落ち、北西に進むとBFの入口がある。地下通路にはスケルトン族が多数生息しているので、必ず「スニーク」をかけて降りること。この地下通路では「インビジ」は必要ない。

昏亡びて →P.121

BFの入口は(H−7)。(H−8)の広場に晴天時しか通行できない凍った滝があるのだが、その奥の通路を北へ進むと入口がある。(G−7)の広場に出現するNM、Jormungand(見破りアリ)に注意。天候待機は(G−8)の通路で。

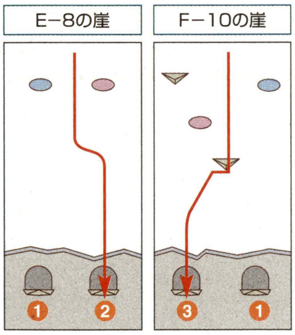
雪こんこん →P.120

BFの入口は(H−6)。(J−5)の穴から地下通路に落ち、西→南→西→南の順で通路を進むとBFの入口がある。この地下通路もスケルトン族が多数いるので、「スニーク」をかけた状態で進もう。「インビジ」は必要なし。

ウルガランの聖牛 →P.121

BFの入口は(F−10)側の千人落としの崖を、上から見て右側の高台から降りた先にある。「シャムナエの氷ⓇⒺ」入手と合わせて合計2回、崖を滑り落ちる必要があるのだ。崖を降りた先からBF入口までは敵がいない。

POINT 千人落としの崖

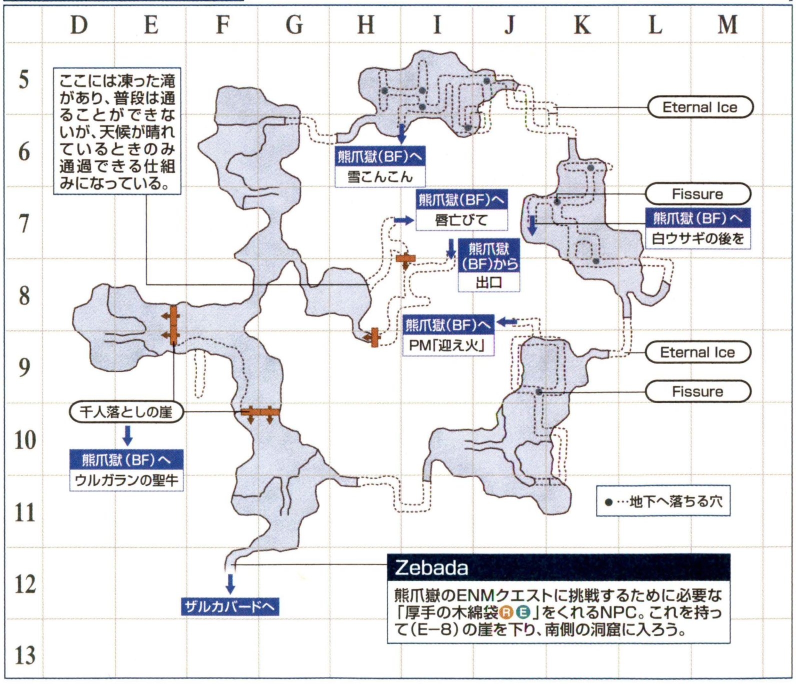


…穴
…晴天のときに塞がる落とし穴

1. サンドリアクエスト「ウルガラン越え」の目的地
2. ENMキーアイテムの入手場所
3. ENM「ウルガランの聖牛」の目的地

千人落としの崖では、方向キーをうまく操作して目的の場所に降りる。高台の場所は、上から見ると少しだけ出っ張っているので、そこを目指して滑り落ちよう。

MAP ウルガラン山脈



2716号採石場
Mine Shaft #2716

クエスト依頼人	Twinkbrix／ムバルポロス旧市街(E−13)
だいじなもの	2716号採石場のダイアル／2716号採石場の開閉レバー
ENMクエスト	奈落の傀儡師、オートマトン、幻の右

2種類の「だいじなもの」

2716号採石場のENMクエストは必要な「だいじなもの」が2種類あり、それぞれ入手方法が異なる(右記参照)。「奈落の傀儡師」と「オートマトン」には「2716号採石場のダイアル」が必要で、再挑戦までの時間が一緒となる。「幻の右」には「2716号採石場の開閉レバー」が必要だ。



▲「幻の右」でBFに向かう場合は、道中の赤と青のハッチを切り替える際に「発火薬」が必要だ。

幻の右 →P.119

まずはムバルポロス旧市街(E−13)にいるTwinkbrixと会話。「シルバンストーン🅡🅔」を持ってくるように言われるので、ムバルポロス新市街に生息する右記の敵を倒して入手しよう。それを依頼に渡すと、代わりに「2716号採石場の開閉レバー」がもらえる。そのあと2716号採石場に向かうのだが、このときムバルポロス旧市街(K−10)のTarnotikがしてくれるワープ(バストゥークのクエスト「ムバルポロスを探れ」の中盤以降で利用できる「アーリマンの涙」を使ってのワープと、プロマシアの呪縛ストーリー「汝の罪は」進行中に利用できる「スノーリリー」を使ってのワープ)を利用すると、「2716号採石場の開閉レバー」を奪われてしまい、また「シルバンストーン🅡🅔」を入手するところからやり直しになる。BFに向かう際は、誤ってワープしないように注意すること。この理由から、BFまでは必ず徒歩で向かうことになるのだが、ムバルポロス新市街にある4カ所の入口のうち、2716号採石場につながる道へ行くには、ムバルポロス旧市街(K−10)にあるRusty Leverという装置を3つ同時に操作し、橋を架けて渡る必要があるのだ。つまり、歩いて2716号採石場へ行くには最低3人以上のメンバーが必要になるので覚えておこう。

奈落の傀儡師／オートマトン →P.118、P.119

ムバルポロス旧市街(E−13)のTwinkbrixと会話したあと、1〜10000ギルをトレードするとダイス勝負が始まる。Twinkbrixが1から50の目が出るダイスを2つ投げ、その合計が指定範囲内に収まると勝ちというルールだが、渡すギルの金額が多いほど指定範囲が広くなる。勝つまで何度も挑戦することが可能だ。また、BFの名称にちなんで2716ギルをトレードすると、Twinkbrixのセリフが変化。光曜日以外は2716ギルをトレードしてもダイス勝負の内容はとくに変わらないが、光曜日だけはダイスの出る数字が小さくなり、勝率が上がるのだ。ダイス勝負に勝つと「2716号採石場のダイアル」を入手。勝利後にTwinkbrixに2000ギルをトレードすると、BFまでワープしてもらえる。

「シルバンストーン」を落とすモンスター

- Bugbear Trashman(Lv65〜67)
- Bugbear Watchman(Lv71〜76)
- Bugbear Deathsman(Lv74〜75)
- Goblin Swordsman(Lv78)
- Bugbear Matman(NM)

千骸谷【せんがいこく】
Boneyard Gully

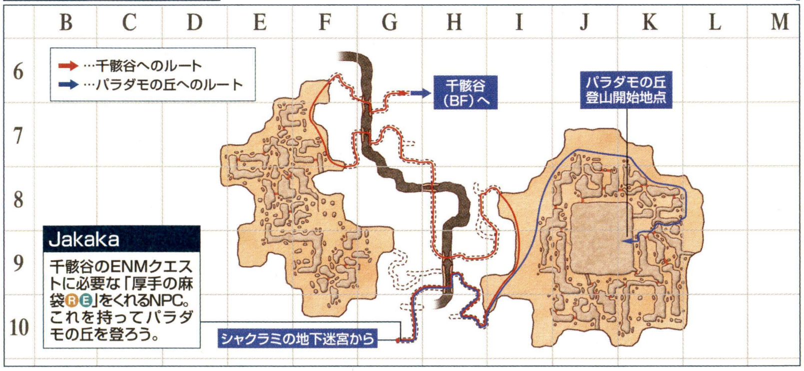
クエスト依頼人	Jakaka／アットワ地溝(G−10)
だいじなもの	防毒面
ENMクエスト	風と共に、猛進転進、巨人の貝塚、トーテンタンツ

パラダモの丘を登る

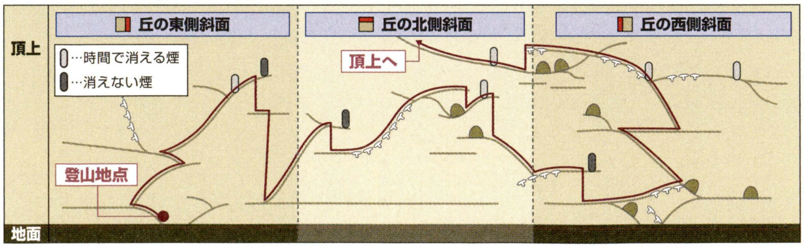
依頼人と会話して「厚手の麻袋🅡🅔」を受け取ったら、マップ東側の中央にあるパラダモの丘に登る。登山ルートは下の図を参考にしてほしい。頂上(J−9)にはCradle of Rebirthがあり、そこに「厚手の麻袋🅡🅔をトレードすると「パラダモの石🅡🅔」が手に入る。丘を降りる際は丘の西側の斜面を滑り落ち、北に進んで迷路状の部分を抜けるといい。依頼人に「パラダモの石🅡🅔」を渡して「防毒面」を入手したらBFへ向かおう。なお、千骸谷の4つのBFは、5日間にどれか1カ所しか挑戦できない。

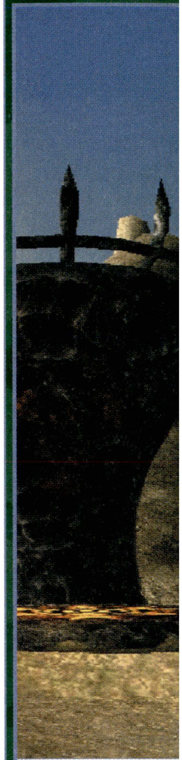

◀パラダモの丘を登る道は細い。落ちたら登山開始地点から再挑戦だ。

MAP　アットワ地溝



パラダモの丘登山ルート(横から見た図)





◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

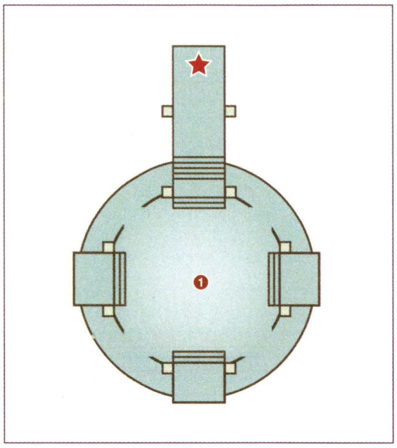
シミュラント
Simulant

だいじなもの	絶念の香盤		
場所	ホラの塔	推奨人数	6人
制限	【レベル】30／【時間】30分	経験値	3000

配置図 ❶

睡眠技は「毒薬」で対処

オススメパーティ構成は、盾役2人（戦、忍など）＋攻撃役2人（戦、狩、黒など）＋回復役1人（白）＋補助役1人（赤、吟など）。最初は❶のみだが、途中で❷を最大3体まで呼び出すことがある。❷はコアの色によっては寝かせにくいので、その場合は前衛がターゲットをとろう。❶の特殊技で注意したいのが、睡眠＋呪い＋暗闇の範囲攻撃「シャドウスプレッド」と、ダメージ＋スロウの範囲攻撃「ネガティブワール」。どちらも終盤になると発動回数が増えるので、❶のHPを6割程度まで減らせたら、連携などで一気に倒そう。



応用戦術 ❷の処理方法

❶が戦闘の途中で呼び出される❷は、パーティに召やからくり士がいる場合、無理に寝かせずに召喚獣やオートマトンをぶつけて相手をさせるといい。しかし、序盤で3体呼び出されてしまった場合は、黒のガ系魔法や召のSPアビリティ「アストラルフロウ」で一掃してしまうほうが安全に戦えるだろう。

注意 食事や強化魔法に注意

❶の特殊技「三手吸引」は、ターゲットとなるPCの強化効果（食事含む）を3つ吸収する。そのため、攻撃力や防御力を上げる食事をとっていると、それを吸収した敵が強くなり、一気に戦況が苦しくなる場合がある。ただし、吸収されるものがないとダメージを受けるので、クッキーやバ系魔法など、吸収されてもいい強化をかけておくこと。

出現モンスターデータ（❶が❷を呼び出すことがある）

名前	種族	備考
❶Cogitator	シンカー族	弱点属性はコアの色によって異なる
❷Weeper	ウィーパー族	途中で最大3体まで呼び出される。倒さなくてもクリアとなる

戦利品 悪しき記憶の残夢、愛愛しき追憶の一塊Ⓔ、忌わしき記憶の残夢、輝かしき記憶の残夢、哀しき記憶の残夢、楽しき記憶の残夢、生生しき追憶の一塊Ⓔ、激しき記憶の残夢、眩しき記憶の残夢、空しき記憶の残夢、物物しき追憶の一塊Ⓔ、凛凛しき追憶の一塊Ⓔ、若若しき追憶の一塊Ⓔ

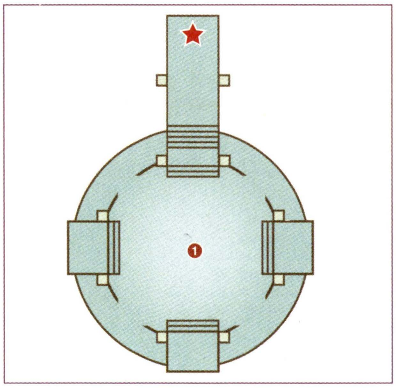
医食同源
You Are What You Eat

だいじなもの	塵念の香盤		
場所	デムの塔	推奨人数	6人
制限	【レベル】30／【時間】30分	経験値	3000

配置図 ❶

後衛は離れておこう

オススメパーティ構成は、盾役2人（戦、忍）＋攻撃役2人（戦、狩、黒）＋回復役1人（白）＋補助役（赤、吟）。最初は❶だけだが途中で❺を、さらに特殊技の「フィション」で、1体〜複数のゴージャー族を呼び出す。特殊技でやっかいなのが範囲麻痺効果の「陰鬱なガス」。後衛は近づかないように注意して、「パラナ」の担当を決めておこう。プロマシアの呪縛ストーリーの、デムの塔のボスよりはHPが少ないのでラクに倒せるはずだ。



応用戦術 精霊魔法を使おう

❶は防御力が高く、前衛ジョブの攻撃だけだと撃破するのに時間がかかってしまう。すばやいせん滅を目指すなら、精霊魔法での攻撃を多めにするといい。ただし、敵の通常攻撃が強力なのと、「陰鬱なガス」を避けるために敵対心はなるべく高めないこと。なお、呼び出された❷〜❺は、青の「シープソング」で寝かせることも可能だ。

注意 敵の防御力を下げる

❶の高い防御力を下げるには「アシッドボルト」を使うのがオススメ。効果が発動すれば敵の防御力を約12%下げられるので狙ってみよう。これに加えて「ディア」をかけておくのも重要だ。また、前衛ジョブは「ミスラ風山の幸串焼き」など、攻撃力が上がる食事をとるようにするといいだろう。

出現モンスターデータ（❶が❷〜❺を呼び出すことがある）

名前	種族	備考
❶Ingester	ゴージャー族	通常攻撃にMP吸収の追加効果がある
❷Neoingester	ゴージャー族	途中で呼び出される。倒さなくてもクリアとなる
❸Neogorger	ゴージャー族	途中で呼び出される。倒さなくてもクリアとなる
❹Neosatiator	ゴージャー族	途中で呼び出される。倒さなくてもクリアとなる
❺Wanderer	ワンダラー族	途中で呼び出される。倒さなくてもクリアとなる

戦利品 悪しき記憶の残夢、痛痛しき追憶の一塊Ⓔ、忌わしき記憶の残夢、輝かしき記憶の残夢、哀しき記憶の残夢、Ⓔ猛猛しき追憶の一塊、楽しき記憶の残夢、激しき記憶の残夢、華華しき追憶の一塊Ⓔ、眩しき記憶の残夢、美美しき追憶の一塊Ⓔ、空しき記憶の残夢、弱弱しき追憶の一塊Ⓔ

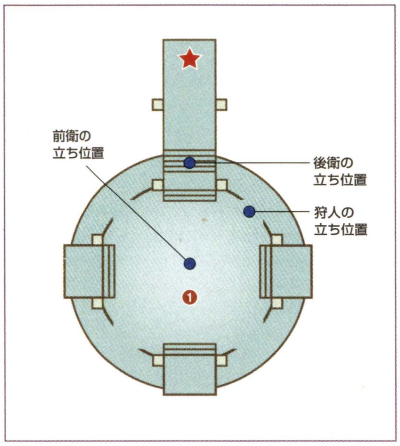
ハイパーパラサイト
Playing Host

だいじなもの	怨念の香盤		
場所	メアの塔	推奨人数	6人
制限	【レベル】30／【時間】30分	経験値	3000

配置図 ❶

大ダメージの特殊技に注意

オススメパーティ構成は、盾役2人（戦、忍）＋遠隔＆魔法攻撃できるジョブ2人（狩、黒）＋回復役1人（白）＋補助役1人（赤、吟）。最初は❶しかいないが、途中で❷を呼び出すことがある（最大3体）。❶が使う特殊技で注意すべきなのは、単体に瀕死ダメージ＋敵対心減少効果の「インペールメント」と、範囲大ダメージ＋ノックバック効果の「回転木馬」の2つ。とくに「回転木馬」は後半で連発してくる場合が多いので、敵のHPが約3割程度になったら「迷のアニマⓇ」を使って特殊技を封じ、一気に追いこむといいだろう。



応用戦術　ザコは倒してしまおう

ここで呼び出される❷は、ホラとデムのENMクエストBFで呼び出されるものよりもかなり弱く、前衛の遠隔攻撃一発で倒すことができる。呼び出されたら寝かせてキープするよりも、遠隔攻撃や精霊魔法ですぐに倒してしまおう。魔法で倒す場合は後衛のMPが不足しがちになるので、「ヤグードドリンク」などを使って補うようにするといい。

注意　「毒消し」を用意

クレイヴァー族固有の特殊技「虚ろなる霧」は、ダメージ＋毒効果の範囲攻撃。ダメージは200程度で、毒によるスリップダメージも大きい。回復役は「ケアル」に追われて状態異常まで治す余裕がないことが多いので、各自「毒消し」を持参して自己回復しよう。ちなみに「空蝉の術」はすべて消される。

出現モンスターデータ（❶が❷を呼び出すことがある）

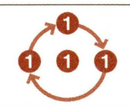
名前	種族	備考
❶Envier	クレイヴァー族	文中では「ボス」と表記。弱点属性は、コアの色によって異なる
❷Seether	シーザー族	途中で最大3体まで呼び出される。倒さなくてもクリアとなる

戦利品　悪しき記憶の残夢、忌わしき記憶の残夢、雄雄しき追憶の一塊Ⓔ、重重しき追憶の一塊Ⓔ、輝かしき記憶の残夢、哀しき記憶の残夢、仰仰しき追憶の一塊Ⓔ、清清しき追憶の一塊Ⓔ、楽しき記憶の残夢、毒毒しき追憶の一塊Ⓔ、激しき記憶の残夢、眩しき記憶の残夢、空しき記憶の残夢

掌中の珠
Pulling the Plug

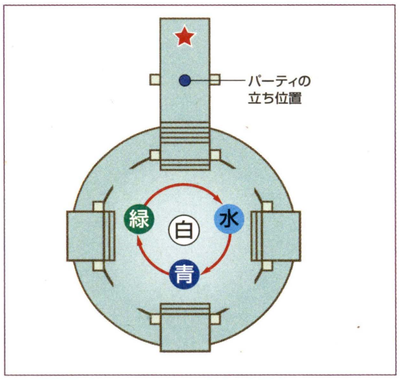
だいじなもの	邪念の香盤		
場所	ヴァズの塔	推奨人数	6人
制限	【レベル】50／【時間】30分	経験値	3000

配置図



色と対応する有効な攻撃を知ろう

オススメパーティ構成は、盾役1人（戦、忍）＋攻撃役3人（戦、モ、黒）＋回復役2人（白、赤）。中央の白色の珠に近づくと水色、緑色、青色の珠が出現して周囲を回り始める。珠はダメージ＋ノックバック効果の「エンプティシード」のみを使用。白色の珠を倒せばクリアだが最初は無敵で、ほかの珠を倒すことで水色＝近接攻撃、緑色＝魔法攻撃、青色＝遠隔攻撃が白色の珠に効くようになる。パーティ構成に合わせて倒す珠を決めておこう。



応用戦術　ジョブによってはソロも可能

モ、赤、竜、青などソロ性能が高いジョブなら、戦術次第でソロでも撃破することが可能だ。その際、各種薬品や食事はもちろん、「驚のアニマⓇ」と「脅のアニマⓇ」などを用意しておこう。戦闘が始まったら、まず青色の珠を攻撃して破壊。❷が出現したら各種アニマを使ってやり過ごし、SPアビリティを惜しまず使って白色の珠を一気に倒そう。

注意　白の珠の引き寄せ

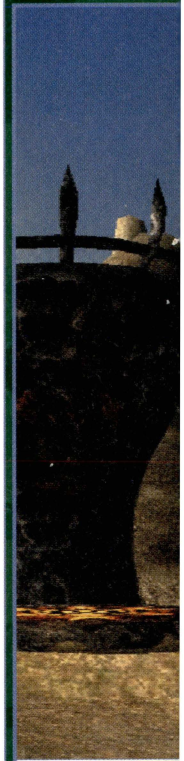
白色の珠はひんぱんに引き寄せを使うが、引き寄せられるPCは敵対心とは関係なくランダム。引き寄せられたら、急いで北へ走ろう。また、ヒーリング中に引き寄せを受けた場合、「エンプティシード」でヒーリングが中断されてしまう。MP回復用に「ヤグードドリンク」などを用意しておくこと。

出現モンスターデータ（❸が❺を呼び出すことがある）

名前	種族	備考
❶Memory Receptacle ×4	－	光る球体。文中では「玉」と表記する。白、水色、緑、青の4色
❷Contemplator	シンカー族	水色の玉を倒すと出現
❸Ingurgitator	ゴージャー族	緑の玉を倒すと出現
❹Repiner	クレイヴァー族	青の玉を倒すと出現
❺Neoingurgitator ×2	ゴージャー族	Ingurgitatorが「フィション」で最大2体まで呼び出す場合がある

戦利品　新しき追憶の残滓Ⓔ、荒荒しき追憶の一塊Ⓔ、淡淡しき追憶の一塊Ⓔ、厳めしき追憶の残滓Ⓔ、勇ましき追憶の残滓Ⓔ、忌わしき記憶の残夢、麗しき追憶の残滓Ⓔ、輝かしき記憶の残夢、哀しき記憶の残夢、楽しき記憶の残夢、刺刺しき追憶の一塊Ⓔ、激しき記憶の残夢、古き追憶の残滓Ⓔ、眩しき記憶の残夢、空しき記憶の残夢

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



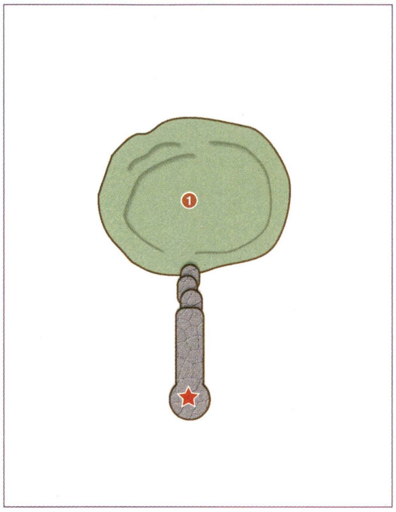
愚かなる木
Bad Seed

だいじなもの	帝龍の逆鱗		
場所	帝龍の飛泉	推奨人数	6人
制限	【レベル】40/【時間】30分	経験値	2500

配置図 ①

属性攻撃で能力が変化

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍)+魔法攻撃役4人(黒、赤など)+回復役1人(白)。最初はこちらの物理攻撃がほぼ効かない状態で、途中からダメージが入るようになる。ただし回避、防御力ともに高いので魔法メインで戦うほうがいい。その際、こちらが序盤に使った魔法属性によってモードが変化することがある。たとえばファイア系の魔法を多く使うと敵も「ファイアII」を唱え、さらにエンファイア+強力なブレイズスパイク状態になるのだ。なお、エン系や状態変化は「ディスペル」などで解除できない。初期状態の敵はリジェネ効果があるので、早めにモードを変化させよう(ファイアモードが戦いやすい)。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
①Hamadryad	フライトラップ族	序盤にこちらが使った魔法攻撃の属性によって、モードが変化する

戦利品 ウッズマンリング、バンガードベルト、レベレンドサッシュ

応用戦術 魔法以外の攻撃方法

魔法攻撃役が揃わなかった場合は、狩やコといった遠隔攻撃を得意とするジョブを入れるといい。ただし敵の回避は高めなので、装備や食事などで飛命を補うことが必須になる。また、難易度はかなり高くなるが、近接攻撃役を中心にした攻撃で挑戦する場合、ファイアモードよりはエアロモードのほうが、ブレイズスパイクがないぶん、若干戦いやすい。

注意 注意すべき特殊技

フライトラップ族の特殊技は、範囲睡眠効果の「サペリフィック」、前方範囲にスロウ効果がある「グロオーサケス」(「ヘイスト」で上書き可能)、単体麻痺効果の「パルジィパレン」の3種類。「サペリフィック」の睡眠は、メンバーの立ち位置が分散しているなら「ケアル」で起こそう。念のために回復役だけでも「毒薬」を飲んでおくと安全だ。

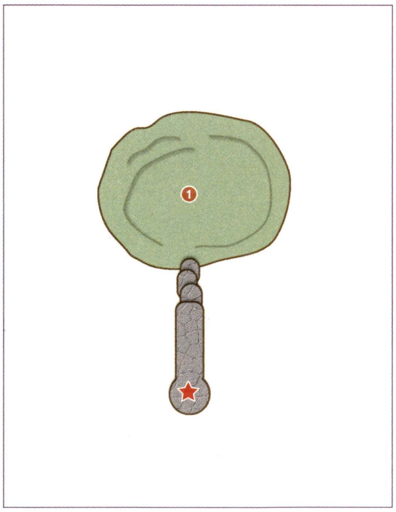
燃ゆる高空
Fire in the Sky

だいじなもの	帝龍の逆鱗		
場所	帝龍の飛泉	推奨人数	3人
制限	【レベル】40/【時間】15分	経験値	2500

配置図 ①

精霊魔法で一気に押す

オススメパーティ構成は忍赤赤など、魔法攻撃が可能でターゲットをとっても支障がないジョブがいい。敵は防御力が高いので魔法攻撃でHPを削ることになるが、使う魔法の属性によってアタリとハズレがある。アタリの属性の場合は自爆されても0ダメージで、ハズレの属性の場合は自爆されると大ダメージを受ける。アタリとハズレの属性はランダムなので、自爆でダメージを受けたらほかの属性魔法で攻撃し、0ダメージだったらその属性に絞って攻撃を続けよう。なお、ダメージの有無に関わらず、自爆を2回使ってきたあとにハズレの魔法を撃つと、3回目の自爆が発動して強制的にBFを退出させられてしまう。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
①Razon	ボム族(クラスター)	計3回自爆を行い、最後の自爆で強制的にBFを退出させる

戦利品 ウッズマンリング、エーテルリングⓇ、祈雨石ⓇⒺ、クロスボマンリングⓇ、サザザンバーハⓇ、ホラーヴォウジェⓇ

応用戦術 赤ソロでの挑戦

赤の場合、「連続魔」を使えばソロでも撃破可能だ。まず「プロテスII」、「シェルII」、「ストンスキン」、「ブリンク」or「空蝉の術」、「ファランクス」、「アクアベール」、「バファイ」をかけて攻撃開始。精霊魔法を1発撃ち、1回目の自爆ダメージを見てから「連続魔」で精霊魔法を撃ち続ける。MPが尽きるまえに「コンバート」も使おう。

注意 耐火を上げておこう

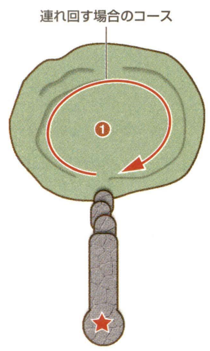
自爆のダメージは「シェル」や「バファイラ」などをかけておくと軽減できる。これらの魔法が使える人がいるなら、BF突入前にかけておくこと。いない場合は耐火+の効果が付いた装備品を使うといい。そのほか、「ストンスキン」や「ファランクス」などの強化魔法も有効。また、3回目の自爆がくるまえなら「リレイズ」での蘇生も可能だ。

甲鉄竜
Bugard in the Clouds

だいじなもの	帝龍の逆鱗
場所	帝龍の飛泉
推奨人数	3人
制限	【レベル】50／【時間】15分
経験値	2500
配置図	❶

3種の攻撃方法を用意

3人推奨のBFだが勝利するのは難しいので、慣れるまでは6人程度で挑戦するほうが無難。3人の場合のオススメパーティ構成は忍狩赤など。赤はサポ白が望ましい。敵は近接攻撃、遠隔攻撃、魔法攻撃のいずれかのダメージを一定以上与えると、その攻撃が効かなくなるため、3種類の攻撃を平均的に行えるようなパーティ構成が理想だ。敵は下記データに記載した3種類のSPアビリティを何度も使用するので、「グラビデ」や「バインド」、「スリプル」や「ララバイ」などでうまく対処しながら戦おう。途中から通常攻撃に付加される「エンストーン」は、「バストンラ」や「シェルII」でダメージを軽減するといい。



応用戦術　狩・コがいない場合

遠隔攻撃を得意とする狩とコがいない場合、ほかのジョブで遠隔攻撃を補うしかない。忍は手裏剣、赤は弓術など、使える遠隔武器を用意しておこう。敵の回避はそれほど高くないが、念のため飛命を補う装備品を用意しておくといい。このレベルなら、「カラパスリング」(指輪)などがオススメだ。また、食事は命中と飛命が上がるスシ系がいいだろう。

注意　ブガード族の特殊攻撃

敵は3つのSPアビリティのほかに、ブガード族の特殊技も使用する。注意すべき技は、単体にダメージ＋悪疫の「ボーンクランチ」、単体にダメージ＋ノックバックの「タスク」、前方範囲(視線)にSTRダウンの「アーフルアイ」など。「ボーンクランチ」と「タスク」は後ろに少し下がることで、「アーフルアイ」は後ろを向くことで避けられる。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Hotupuku	ブガード族	「マイティストライク」、「百烈拳」、「インビンシブル」を何度も使う

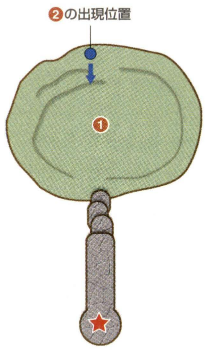
戦利品　祈雨石ⓇⒺ、クシャマリングNo.2ⓇⒺ、クシャマリングNo.4ⓇⒺ、クシャマリングNo.5ⓇⒺ、クシャマリングNo.9ⓇⒺ、軽銀鉱、小龍景光Ⓡ、チャンタースタッフⓇ、仏法僧Ⓡ

アトランテスの愛鳥
Beloved of the Atlantes

だいじなもの	帝龍の逆鱗
場所	帝龍の飛泉
推奨人数	6人
制限	【レベル】50／【時間】30分
経験値	2500
配置図	❶

火力のある構成で挑もう

オススメパーティ構成は忍忍狩黒白赤など。❶に攻撃してから時間が経過すると❷が出現する。❶を撃破すればクリアできるが、❷はそれほど強くはないので倒してしまうといい(ただし、倒してもしばらくすると再出現する)。戦いの流れは❶を攻撃しつつ、❷は狩の「乱れ撃ち」や黒の「フリーズ」といった威力が高い攻撃ですばやく倒す。ちなみに「フリーズ」はレジストされなければ、敵のHPを約7割減らせるのでオススメだ。❶を攻撃しながら2体目の❷を倒して、3体目が出てきたら「グラビデ」や「影縫い」で足止め。そのあいだに❶に戦力を集中して一気に倒そう。



応用戦術　❷を連れ回す場合

❶、❷ともに「スリプル」や「ララバイ」は効かない。また「スタン」や「バインド」もレジストされやすいので、連れ回す場合は「グラビデ」や「影縫い」を使うようにしよう。それ以外でも足止め対策としては、召喚獣やペットを使う方法がある。なお、❷は「ララバイ」、「エレジー」、「レクイエムV」、「ピーアンIV」などの歌を使ってくる。

注意　特殊技のテラー効果に注意

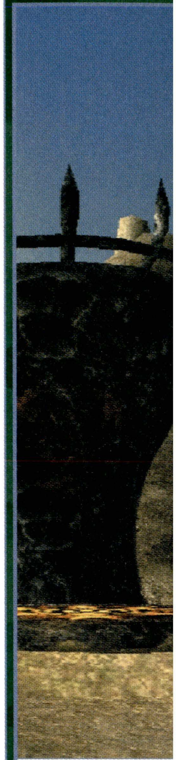
ヒッポグリフ族の特殊技で注意したいのが、前方範囲(視線)にテラー効果がある「ジェタチュラ」と、前方範囲にダメージ＋麻痺＋静寂効果がある「チョークブレス」。そのほか、範囲ディスペル効果のある「ニヒリティソング」もやっかいだ。なお、「ジェタチュラ」は後ろを向いて視線を外せば回避することができるが発動が速めとなっている。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Watch Hippogryph	ヒッポグリフ族	最初から出現。通常攻撃にスタンの追加効果
❷Guard Hippogryph	ヒッポグリフ族	途中で出現。通常攻撃にHP吸収の追加効果

戦利品　祈雨石ⓇⒺ、クシャマリングNo.3ⓇⒺ、クシャマリングNo.8ⓇⒺ、クシャマリングNo.6ⓇⒺ、軽銀鉱、小龍景光Ⓡ、チャンタースタッフⓇ、仏法僧Ⓡ、レイズロッドⓇ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



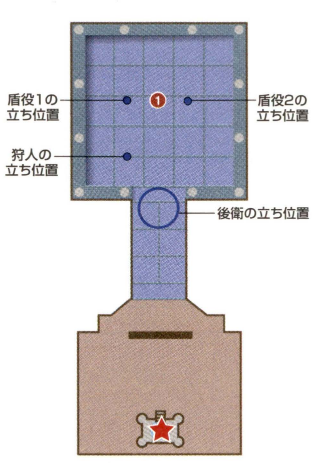
異界の使い魔
Test Your Mite

だいじなもの	越界の証文		
場所	異界の口	推奨人数	6人
制限	【レベル】40／【時間】30分	経験値	3000

配置図 ❶

「粘粘」は「イレース」で対処

オススメパーティ構成は、盾役2人(忍)+攻撃役2人(戦、狩、黒など)+回復役1人(白)+補助役1人(赤、吟など)。慣れれば忍忍狩白といった、推奨人数より少ない構成でも倒すことができる。ただし白は「イレース」を習得していることが必須だ。敵は通常のダイアマイト族の特殊技に加え、前方範囲にスロウ+ヘヴィ効果のある「粘粘」を使う。このスロウ効果は「ヘイスト」で上書きできないので、「イレース」で解除しよう。また、「粘粘」を複数人で受けないように、右図のようにメンバー各員の立ち位置を離すことも重要な対策の1つだ。敵対心に関わらずターゲットがふらつきやすいので、後衛は「ストンスキン」や「ブリンク」を使っておくのを忘れずに。



応用戦術　召喚士パーティの場合

このBFは召4人以上の構成でもクリア可能。まず、ガルーダで「真空の鎧」をかけて「ヤグードドリンク」を飲み、リヴァイアサンを召喚。「アストラルフロウ」を使ったあと、「タイダルウェイブ」で攻撃しよう。召喚獣が倒されたら再度召喚し、「タイダルウェイブ」を使う。これを3回繰り返せば倒せる。MPを回復する薬品を多めに用意すること。

注意　TP吸収に注意

敵の通常攻撃にはHPかTP吸収の追加効果があり(HPかTPのどちらかを約20吸収する)、盾役はWSを撃つ回数が少なくなるため敵対心を高めにくい。忍の場合は対策として、弐系遁術をメインに攻撃するものアリだ。ちなみにダイアマイト族の弱点属性が光と水なので、狩は「ホーリーボルト」を使って攻撃すると効果的だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Pasuk	ダイアマイト族	通常攻撃の追加効果にHP吸収orTP吸収がある

戦利品　ウッズマンリング、ガイストピアス、クィックベルト

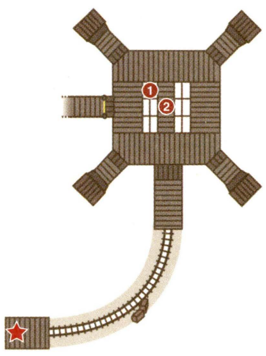
奈落の傀儡師
Pulling the Strings

だいじなもの	2716号採石場のダイアル		
場所	2716号採石場	推奨人数	1人専用
制限	【レベル】60／【時間】15分	経験値	2000

配置図 ❶ ❷

運の要素が高いソロ専用BF

ソロ専用のBFでサポートジョブは無効。❷のマネキンの性能はPCと同じジョブになり、これを倒せばクリアとなる。挑戦するジョブによって、いきなり「微塵がくれ」やTP300%の「スピリッツウィズイン」を発動され、理不尽な負け方をする場合もある。❶はこちらが攻撃しない限りは攻撃せず、特殊技の「マリオネットダイス」でHP回復、MP回復、TP増加、攻撃力増加、防御力増加、アビリティ復活の効果を❷かPCに与える。範囲攻撃や魔法で❶を巻き込まないように注意して戦おう。



ジョブごとの戦利品

ジョブ	戦利品
戦士	イェニチェリピアスⓇⒺ
モンク	カウンターピアスⓇⒺ
白魔道士	ヒーリングフェザーⓇⒺ
黒魔道士	スピリットランタンⓇⒺ
赤魔道士	サネーションリングⓇⒺ
シーフ	アサシンリングⓇⒺ
ナイト	リフレシュムスクⓇⒺ
暗黒騎士	タクティカルリングⓇⒺ
獣使い	パシフィストリングⓇⒺ
吟遊詩人	ゲトスルリングⓇⒺ
狩人	デッドアイピアスⓇⒺ
侍	ガムシャラピアスⓇⒺ
忍者	ナルコピアスⓇⒺ
竜騎士	ワイバーンフィードⓇⒺ
召喚士	アストラルポットⓇⒺ
青魔道士	デスチャクラムⓇⒺ
コルセア	胴乱【コルセア】
からくり士※	アチューナー、イコライザー、T.プロセッサー、ドラムマガジン、マナチャネラー、イレーザー、スモークスクリーン

出現モンスターデータ(❸～❻は対応するジョブで挑戦したときに出現)

名前	種族	備考
❶Moblin Fantocciniman	ゴブリン族(モブリン)	こちらが攻撃しないかぎり攻撃してこない。倒す必要はない
❷Fantoccini	マネキン	ジョブは挑戦するPCと同じとなる。これを倒せばクリア
❸Fantoccini Monster	ペット	獣使いで挑戦した場合のみ出現。ペットの種類はランダム
❹Fantoccini Wyvern	飛竜	竜騎士で挑戦した場合のみ出現
❺Fantoccini Avatar	召喚獣	召喚士で挑戦した場合のみ出現
❻Fantoccini Automaton	オートマトン	からくり士で挑戦した場合のみ出現。フレームの種類はランダム

戦利品　ジョブごとに異なる(右上参照)、蚯蚓培養土

オートマトン
Automaton Assault

だいじなもの	2716号採石場のダイアル		
場所	2716号採石場	推奨人数	3人
制限	【レベル】60／【時間】15分	経験値	2000

配置図 ①②③④⑤

同種族のみで挑戦するBF

このBFは参加者全員が同種族であることが条件で、それを満たしていれば最大18人まで参加できる。敵は下記の特性があるので、忍狩黒といった3種類の攻撃方法をカバーできるパーティ構成がオススメだ。敵は自分の種族以外のマネキン4体が出現し(右記参照)、どれか1体に攻撃するとヒューム→エルヴァーン→タルタル→ミスラ→ガルカ→ヒュームの順で、攻撃したものから敵の残りHPが3割程度になると動き出す。「ショックウェーブ」対策として「毒薬」を飲んでおこう。



種族ごとの戦利品

種族	戦利品
ヒューム	ペリンキピアスⓇⒺ
	クワンツピアスⓇⒺ
エルヴァーン	デザリミオンピアスⓇⒺ
	メルニナピアスⓇⒺ
タルタル	ワエトトピアスⓇⒺ
	モルカカピアスⓇⒺ
ミスラ	リャコピアスⓇⒺ
	フェユピアスⓇⒺ
ガルカ	ゼドマピアスⓇⒺ
	ガヤンジピアスⓇⒺ

応用戦術　忍ソロで挑戦

忍は近接、遠隔、魔法と3種類の攻撃方法を使えるため、うまく立ち回ればソロでもクリア可能。その際、サポは遠隔WSや「乱れ撃ち」を使える狩で、遠隔武器は「デラックスカービン」と「アイアンブレット」がオススメ。回復用に「ハイポーション」を用意しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
①Hume Automaton	マネキン	プレイヤーキャラと同じ種族の特徴を持つ(下記のマネキン参照)
②Elvaan Automaton	マネキン	物理攻撃力がやや高い
③Tarutaru Automaton	マネキン	魔法攻撃に強く、物理攻撃に弱い。魔法を使用する
④Mithran Automaton	マネキン	回避が高く、遠隔攻撃に弱い
⑤Galkan Automaton	マネキン	物理攻撃に強く、魔法攻撃に弱い

戦利品　種族ごとに異なる(右上参照)、沙蚕培養砂

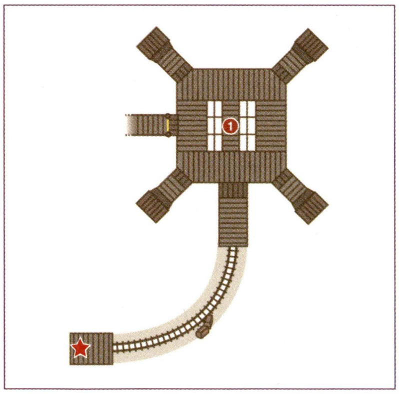
幻の右
Bionic Bug

だいじなもの	2716号採石場の開閉レバー		
場所	2716号採石場	推奨人数	6人
制限	【レベル】75／【時間】30分	経験値	3000

配置図 ①

ターゲット回しで対処

オススメパーティ構成は、盾役2人(忍)+攻撃役2人(戦、黒など)+回復役1人(白、赤など)+補助役1人(赤、吟など)。敵は攻撃力が高く、特殊技の「バイオニックブースト」やゴブリン族(バグベア)の特性によって、カウンターが発動しやすい。また、3回まで使用する「マイティストライク」によるダメージも大きい。そのため、盾役は「空蝉の術」が使えて回避も高い忍が最適で、近接攻撃役もサポ忍にしてターゲットを回そう。ちなみに「バイオニックブースト」のカウンター発動は正面から攻撃した場合のみなので、盾役は後ろを向いて避けるのも手だ。そのほかの注意すべき特殊技は、単体ダメージの「ヘヴィブロー」と範囲ダメージ



の「フライングヒップブレス」。「スリプル」や「グラビデ」は使用するたびに耐性がついていくので、ここぞというときにだけ使っていこう。

応用戦術　黒中心のパーティで攻略

特殊なパーティ構成として黒3～5人、赤1人でも倒すことが可能。戦い方は、まず赤が「グラビデ」を入れて敵を連れ回しているあいだに、黒は遠くから精霊魔法で攻撃するというもの。黒はサポ忍にして「空蝉の術」をかけておき、ターゲットをとってしまったら代わりに連れ回す。これを繰り返して、精霊魔法メインでダメージを与えていくといい。

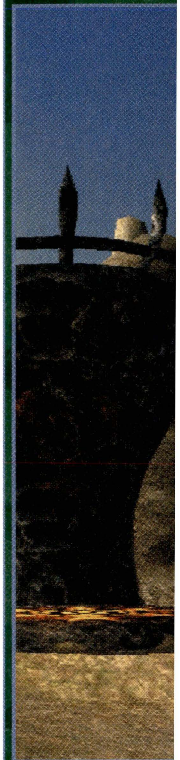
注意　魔道士への注意点

この敵は後半になるほど精霊魔法が効きやすくなる傾向がある。序盤はたいしてダメージが出ていなくても、後半はガIII系魔法で約2000ダメージ与えることもあるので、過度に連発してターゲットをとらないようにしよう。敵の特殊技「フライングヒップブレス」は風属性なので、「バエアロラ」をかけてできるだけダメージを軽減させよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
①Bugboy	ゴブリン族(バグベア)	HPが多く、攻撃力が高い。「マイティストライク」を何度も使用する

戦利品　祈雨石ⓇⒺ、コマンダーケープ、鉄刀木材、マーシャルサイズ、マーシャルナイフ、妖花の髪飾り、龍骨、霊牛のなめし革、レイズIIIⓇ



印章BF
ENMクエスト
特殊BF
皇国軍戦績BF
シミュラント
医食同源
ハイパーパラサイト
掌中の珠
愚かなる木
燃ゆる高空
甲鉄竜
アトランテスの憂鳥
異界の使い魔
奈落の傀儡師
オートマトン
幻の右
白うさぎの後を
雪こんこん
唇亡びて
ウルガランの聖牛
風と共に
猛進転進
巨人の貝塚
トーデンタンツ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

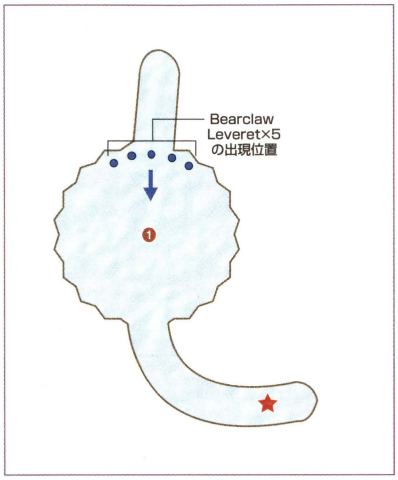
白ウサギの後を
Follow the White Rabbit

だいじなもの	風越の団扇		
場所	熊爪嶽	推奨人数	6人
制限	【レベル】75／【時間】30分	経験値	2500

配置図 ❶

アタリのウサギを見抜け

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役2人(戦、狩など)+寝かせ役2人(黒、赤/黒)+回復役1人(白)。最初は❶が1体だけいる状態で、攻撃開始から少し時間が経つと❷が5体出現。❷の集団には、通常攻撃に氷属性ダメージの追加効果があるアタリの敵が1体だけおり、それを倒すと❷がすべて消える。クリアするには❶と❷をすべて倒す必要があり、どちらかを倒すと残った敵が強化される。❷が出現したら「精霊の印」+「スリプガII」で寝かせ(❶は寝ない)、盾役が❶を押さえているあいだにアタリの❷を探して撃破。最後に残った❶を倒せばクリアとなる。



出現モンスターデータ(時間が経過すると❷が出現)

名前	種族	備考
❶Bearclaw Rabbit	ウサギ族	最初から出現。❷がすべて倒れると強くなる
❷Bearclaw Leveret ×5	ウサギ族	途中から出現。❶が倒れると強くなる

応用戦術 寝かせずに連れ回す

❷は出現するとき、❶のターゲットをとっていた人に襲いかかる習性がある。忍が盾役で、かつAFの効果で移動速度が速くなる夜間ならば、❷を寝かせずに忍がすべての敵のターゲットをとったまま連れ回し、残りのメンバーで❷を1体ずつ倒すという戦術が可能だ。ただし、❷がほかのメンバーに襲ってきた場合は難しい。

注意 ❶が使う特殊技

❶は❷が消えると「マイティストライク」を使ってくる。❷は❶が消えると「ブラッドウェポン」を使用。また、通常のウサギ族が使う特殊技に加えて、ブリンク効果の「ワイルドジンセン」と、HP回復効果の「ワイルドカロット」も使う。ただ、この2つを使いすぎると「何だか苦しそうだ」というログが表示され、❶の防御と回避、攻撃間隔が下がる。

戦利品 青漆、ガラティーア、祈雨石ⓇⒺ、毛繻子、軍鶏、セリーヌリング、ベンチュラーベルト、マーシャルソード、レイズIIIⓇ

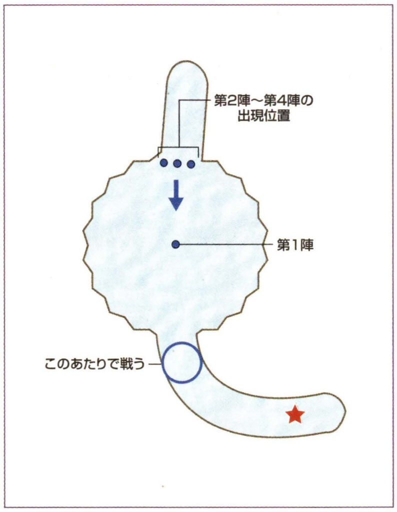
雪こんこん
When Hell Freezes Over

だいじなもの	風越の団扇		
場所	熊爪嶽	推奨人数	6人
制限	【レベル】75／【時間】15分	経験値	3000

配置図 ❶

❶が何体出るかは運次第

オススメパーティ構成は、盾役1人(戦、ナ、忍)+物理攻撃役2人(モ、狩など)+回復役1人(白、赤/白など)。敵はスノール族1～3体(ランダム)が4回出現。運が良ければ1体×4回の場合もあり、反対に運が悪いと3体×4回の場合もある。1体の場合は通常の戦術で撃破し、2体の場合は片方に「バインド」をかけて順番に倒す。3体の場合は「精霊の印」+「スリプガII」などで寝かせて1体ずつ倒そう(「ララバイ」は無効)。敵のHPは1体約2000～3000と少なめだが制限時間が15分と短いので、敵の数が多いときは注意が必要だ。ちなみに、ピンチのときには「グラビデ」で連れ回すのもアリだ。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Snow Devil ×4～12	スノール族	第1陣～第4陣までの4回に分けて、1～3体ずつ出現する

応用戦術 黒3人+白1人のパーティ

盾役がいないパーティでも、黒3人と白/黒1人がいれば撃破可能。その場合は毎回順番を決めて、1人ずつ「精霊の印」+「スリプガ」か「スリプガII」で寝かせ、敵が1体ならIV系、2～3体の場合はガIIIの精霊魔法を、時間を合わせて黒3人が一斉に唱えるのだ。敵が出現したら寝かせ役以外の人がわざと絡まれ、パーティの位置まで連れてくるといい。

注意 敵の使う特殊技

敵は通常のスノール族が使う特殊技のほかに「マイティストライク」、「バーサク」、「氷のスレノディ」を使ってくる。通常の特殊技では自爆技の「砕氷」と、範囲にフロストの効果がある「コールドウェーブ」に注意。「バブリザラ」を切らさないようにして、「砕氷」は「スタン」で止めよう。フロスト状態になったら「イレース」で解除すること。

戦利品 青漆、ガラティーア、祈雨石ⓇⒺ、毛繻子、セトラーケープ、ヘクセレイケープ、マーシャルガン、マーシャルスタッフ、マーシャルブージ、レイズIIIⓇ

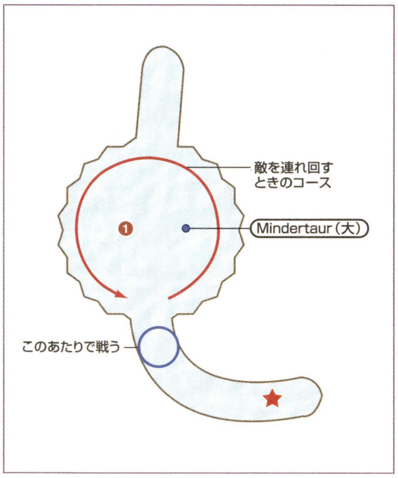
唇亡びて
Brothers

だいじなもの	風越の団扇		
場所	熊爪嶽	推奨人数	6人
制限	【レベル】75／【時間】30分	経験値	3500

配置図 ❶ ❷

小さい❶から倒そう

オススメパーティ構成は、盾役2人(戦、ナ、忍)+攻撃役2人(モ、狩、黒)+回復役2人(白、赤)。敵は2体のタウルス族で、大きい❷は寝るが小さい❶は寝ない。そのため、❷を「精霊の印」+「スリプル」or「スリプルII」で寝かせ、❶から倒す作戦が有効だ。また、❶が回避不能の「アポカリプティクレイ」、❷が治療不能の「ソニアンレイ」という死の宣告効果の特殊技を使う。前者は「聖水」や「カーズナ」を治るまで使い、後者は特殊技の構えをログで確認したら、すぐに敵に背を向けて確実に避けること。なお、敵は両方とも「ケアルV」を使うので、「スタン」などで詠唱を止めよう。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Eldertaur	タウルス族	寝ない。引き寄せを使用
❷Mindertaur	タウルス族	寝かせが可能。引き寄せを使用

戦利品 祈雨石ⓇⒺ、スカウターローブ、鉄刀木材、ヘッジホッグボム、マーシャルアネラス、マーシャルランス、龍骨、霊牛のなめし革、レイズIIIⓇ

応用戦術　少数精鋭で挑戦

赤/黒と黒/赤の2人で挑戦する場合、まずは1人が「精霊の印」+「スリプルII」で❷を寝かせ、もう1人は❶に「グラビデ」を入れる。2人で精霊魔法を使って❶→❷の順に倒そう。❶に攻撃する際、赤は「連続魔」を使ってせん滅力を上げ、❷は❶を撃破するまでつねに寝かせておくように。また、戦闘中は常時、敵に背を向けて行動することも重要だ。

注意　死の宣告技の避け方

死の宣告効果がある「ソニアンレイ」は前方範囲の特殊技だが、敵と視線を合わせなければ回避することができる。技の構えを見たら、すばやく後ろを向くと避けられるのだ。ただし、WSを撃った直後などは硬直して動けない。敵が特殊技を使った直後にWSを発動するなどして、いつでも後ろを振り向ける態勢にしておこう。

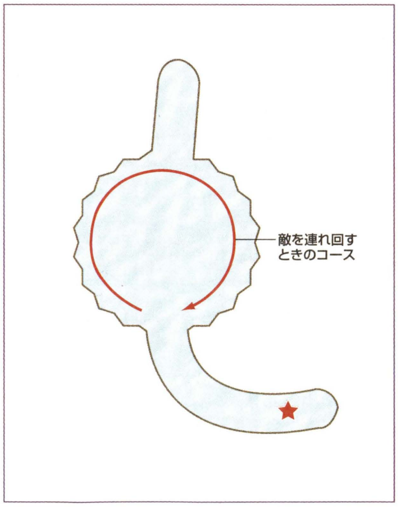
ウルガランの聖牛
Holy Cow

だいじなもの	風越の団扇		
場所	熊爪嶽	推奨人数	6人
制限	【レベル】75／【時間】30分	経験値	4000

配置図 ❶

3つのモードを繰り返す

オススメパーティ構成は、盾役2人(戦/忍、忍など)+魔法攻撃役2人(黒)+回復役1人(白)+補助役1人(赤)。敵は反撃効果以外をすべて無効化するダメージカット状態、攻撃力アップ状態、防御力アップ状態の3つをランダムに繰り返す。盾役はダメージカット状態と防御力アップ状態のときは敵を連れ回し、近接攻撃するのは攻撃力アップ状態のみにしよう。後衛は攻撃力アップ状態と防御力アップ状態のときに魔法攻撃。忍も弐系遁術を使って敵対心を高めるといい。なお、「グラビデ」と「バインド」は徐々に耐性が付くので、連れ回しが辛くなったら使おう。「スリプル」などで寝かせられないので注意すること。



出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Apis	バッファロー族	ダメージ無効状態、攻撃力アップ状態、防御力アップ状態を繰り返す

戦利品 祈雨石ⓇⒺ、ギガントマント、鉄刀木材、ブシロスマント、マーシャルナックル、マーシャルボウ、龍骨、霊牛のなめし革、レイズIIIⓇ

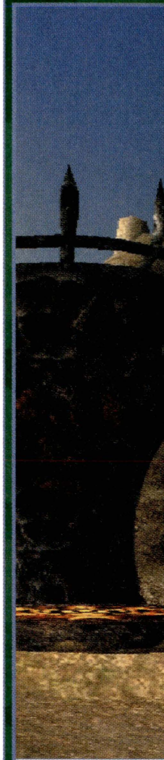
応用戦術　少人数で勝つ方法

回避やINTを上げる装備品が充実している忍/シなら、ソロもしくは忍、赤、白との2人でも勝てる。「空蝉の術」で攻撃を避けながら弐系遁術でダメージを与えるのだ。危なくなったら「とんずら」で逃げ回ろう。途中で戦闘不能になり「リレイズ」を使う場合、通常は敵のHPが回復するが、スリップ魔法が効いていれば回復しないことを覚えておこう。

注意　注意すべき特殊技

敵は通常のバッファロー族が使う特殊技のほかに、前方範囲ダメージ+ノックバック+敵対心減少効果のある「マイティースノート」を使ってくるので、とくに盾役は要注意。また、範囲攻撃の「ロウイン」はMPとTPが徐々に減少する悪疫の効果がある。「ウィルナ」で治療可能だが、使えるジョブがいない場合やMPがない場合はとくに注意したい。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



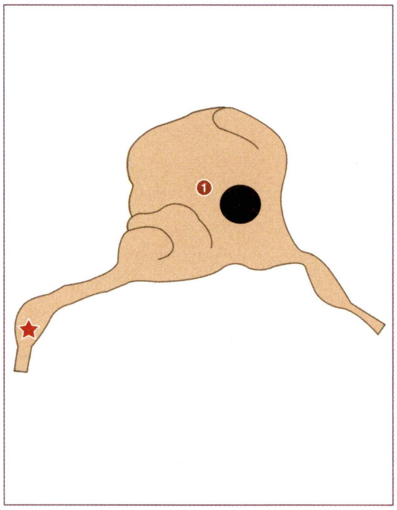
風と共に
Like the Wind

だいじなもの	防毒面		
場所	千骸谷	推奨人数	3人
制限	【レベル】75／【時間】15分	経験値	2000

配置図 ❶

走り回る❶を追いかけろ

オススメパーティ構成は、盾役1人（戦、忍）+攻撃役1人（暗など）+魔法攻撃&回復役1人（黒、赤、学）。慣れるまでは魔法攻撃役と回復役を分け、4人以上で挑戦しよう。敵は最初から高速でBF内を走り回っている。こちらが攻撃すると止まって通常攻撃や特殊技を行い、再度走り出すという行動を繰り返す。敵は止まった際に「エアロIV」や「エアロガIII」などを使うので「バエアロラ」をかけておき、「エアロガIII」だけ「スタン」で止めよう。なお、こちらの精霊魔法と遠隔攻撃は、敵が止まっているときはレジストされ、走り回っていると効果が高い。近接攻撃はこれらの状態に関わらずダメージを与えられる。



応用戦術　力押しで攻める方法

「連続魔」+「スタン」が使える赤/暗がいる場合は、モの「百烈拳」、暗の「ブラッドウェポン」、侍の「明鏡止水」などを活用し、短期決戦で力押しの勝負をすることができ、パーティ構成がはまればラクに攻略できるBFなのだ。ちなみに、この戦術では狩の「イーグルアイ」や「乱れ撃ち」、黒の精霊魔法は役に立たないので注意しよう。

注意　敵が使う特殊技

使ってくる特殊技は通常のエフト族が使うもののみ。ただし、敵対心がもっとも高い人が敵から離れた場所にいる場合、近接攻撃をせずに「トクシックスピット」という、毒効果の単体遠隔攻撃のみを繰り返す。スリップダメージが大きいので全員「毒消し」を用意し、すぐに自己回復しよう。ちなみに「空蝉の術」などは貫通する。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Race Runner	エフト族	BF内を走り回る。走る範囲は下の「猛進転進」と同じ程度。

戦利品　青漆、鬼丸Ⓡ、ガラティーア、祈雨石ⓇⒺ、毛繻子、戦士達のピーアンV、マンイーターⓇ、ワーグバグナウⓇ

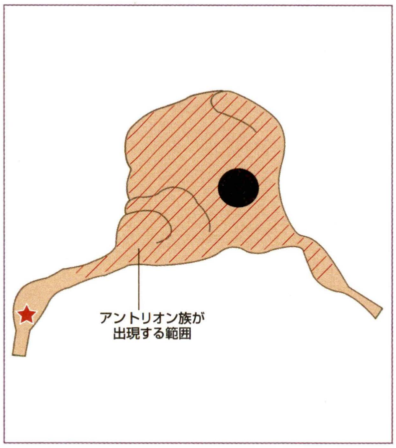
猛進転進
Sheep in Antlion's Clothing

だいじなもの	防毒面		
場所	千骸谷	推奨人数	6人
制限	【レベル】75／【時間】15分	経験値	2500

配置図

地中に潜った❶を探そう

オススメパーティ構成は、盾役1人（戦、ナ、忍）+物理攻撃役2人（戦、モ）+魔法攻撃役2人（黒、赤）+回復役1人（赤、白、学）。敵はマップに記した範囲の地中を移動しており、誰かがその上を通ると「ピットアンブッシュ」という大ダメージの特殊技を発動すると同時に出現。敵の場所は襲われるまでわからない。その際、最初は必ず❶が出現するが、戦っているうちにまた地中に潜る。次からは❶が出現するとは限らず、❷〜❹が出現することもある。❶を倒せばクリアなので、現れたら戦力を集中させて攻撃しよう。



応用戦術　邪魔な敵の処理方法

❷〜❹は寝かせることが可能だが、❶より弱いうえに逃げないため（地中に潜らない）、引き当てた場合は倒したほうが安全だ。ただし制限時間が15分と短いので、時間が足りなければ寝かせて放置し、❶を探しまわったほうがいい場合もある。ちなみに❶以外が出現しても、次に出るのは❶とは限らない。また、どの敵も「あやつる」は無効だ。

注意　出撃時のダメージに注意

敵が地中から出てくる際に使う特殊技「ピットアンブッシュ」は、前衛でも500程度の大ダメージを受けるうえに、「空蝉の術」などをすべて消してしまう。時間切れを避けるために、2〜3人で敵を探し回ることになるが、HPや防御力が低い人は危険なので控えること。「ディフェンダー」を使ったり、学/白の「女神光臨の章」+「ストンスキン」を活用しよう。

出現モンスターデータ（❶〜❹は地中に潜んでいる）

名前	種族	備考
❶Tuchulcha	アントリオン族	最初に出現。これを倒せばクリアとなる
❷Swift Hunter	アントリオン族	途中で出現することがある。倒さないでもクリア可能
❸Shrewd Hunter	アントリオン族	途中で出現することがある。倒さないでもクリア可能
❹Armored Hunter	アントリオン族	途中で出現することがある。倒さないでもクリア可能

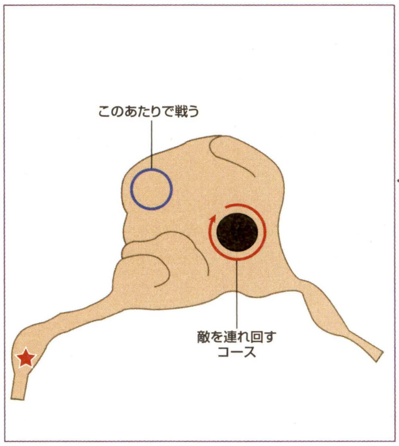
戦利品　青漆、ガラティーア、祈雨石ⓇⒺ、毛繻子、破軍、ハルモニアトルク、フォーレージマント、マーシャルアクス、マーシャルワンド

巨人の貝塚
Shell We Dance?

だいじなもの	防毒面
場所	千骸谷
推奨人数	12人
制限	【レベル】75／【時間】30分
経験値	3000
配置図	❶ ❷

呼び出された敵から倒そう

オススメパーティ構成は、盾役3人(戦、シ、ナ、忍)＋魔法攻撃役5人(黒)＋回復＆補助役4人(白、赤、学)。敵は物理攻撃が効きにくいため、魔法攻撃が得意なジョブが多いとラクに攻略できるだろう。最初は❶と❷しかいないので、盾役が❶を連れ回しているあいだに❷を魔法で攻撃。❶と❷が途中で呼び出す❸と❹は寝かせておき、攻撃役は❷への攻撃を一時中断して❸と❹の撃破を最優先する。そのあいだ、盾役は❷を押さえておこう。❸と❹をすべて倒したら、あとは❷→❶の順に撃破していくといい。



出現モンスターデータ(❶が❸、❷が❹を呼び出す)

名前	種族	備考
❶Parata	ウラグナイト族	魔法は使ってこない
❷Bladmall	ウラグナイト族	「ウォタガIV」、「ケアルガIV」などを使用
❸Nepionic Parata ×1～3	ウラグナイト族	Prataが呼び出す。魔法は使ってこない
❹Nepionic Bladmall ×1～3	ウラグナイト族	Bladmallが呼び出す。「ウォタガII」などを使用

応用戦術 少人数での戦い

推奨人数は12人だが、慣れれば忍忍黒黒黒赤などの6人程度のパーティでも撃破可能。手順は12人パーティとさくに変更はなし。❸と❹は1体につき2～3人のIII系魔法で倒せるので、様子を見て回復しつつ戦おう。また、敵が殻にこもっているときは物理攻撃、魔法攻撃ともに効きにくくなる。殻から頭が出たときが攻撃するチャンスだ。

注意 「毒消し」を用意すること

敵はすべてウラグナイト族の「ベノムシェル」と「ガスシェル」という、範囲毒効果の特殊技を使ってくる。この毒で受けるスリップダメージは非常に強力なので、全員が必ず「毒消し」を用意して自己回復するようにしよう。なお、これらの特殊技は敵が殻に閉じこもっているときに多く使う傾向があるので、無闇に近づかないこと。

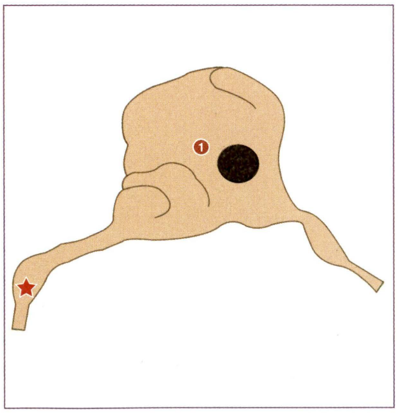
戦利品 岩融Ⓡ、ガラティーア、祈雨石ⓇⒺ、狂乱の横笛Ⓡ、戦士達のピーアンV、鉄刀木材、ブラオドルヒⓇ、龍骨、霊牛のなめし革

トーテンタンツ
Sheep in Antlion's Clothing

だいじなもの	防毒面
場所	千骸谷
推奨人数	18人
制限	【レベル】75／【時間】30分
経験値	3500
配置図	❶

速攻で❶を倒そう

オススメパーティ構成は、盾役4人(ナ、忍)＋攻撃役8人(戦、モ、黒)＋回復役4人(白、赤、吟)。最初は❶がいるだけだが、時間が経過すると地面に倒れている❷～❹が次々と起き上がってくる。❶を倒せばクリアなので、盾役2人＋攻撃役全員＋回復役3人で❶を集中攻撃。ほかの盾役2人＋回復役1人は、起き上がってきた❷～❹のターゲットをとって連れ回そう。連れ回しているメンバーに負担をかけないためにも、前衛はSPアビリティなどを使って速攻で❶を撃破すること。



出現モンスターデータ(❷～❹は戦闘不能状態で点在している)

名前	種族	備考
❶Gwyn Ap Knudd	コース族	これを倒せばクリアとなる
❷Cadaver Warrior ×1～3	スケルトン族	戦闘不能状態で倒れているが、途中で起き上がる
❸Cadaver Witch ×1～3	スケルトン族	戦闘不能状態で倒れているが、途中で起き上がる
❹Erdgeist ×1～3	ゴースト族	戦闘不能状態で倒れているが、途中で起き上がる

応用戦術 モンクが多ければ楽勝

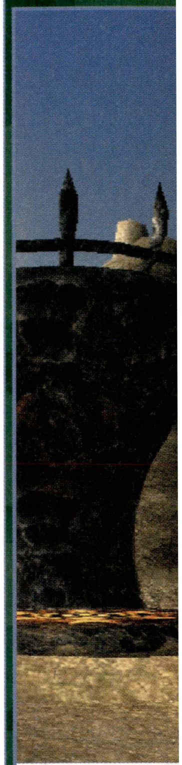
コース族は格闘や打撃の攻撃が弱点なので、格闘攻撃が得意なモの数が多いほど戦闘がラクになる。推奨人数は18人だが、ナ1人＋モ6人＋吟1人などの構成ならば、開幕から「インビンシブル」と「百烈拳」を使って1分程度で倒せるので、ほかの敵の処理担当なども考える必要がない。魅了されたメンバーは「ララバイ」で寝かせると安全だ。

注意 ❶の使う特殊技

コース族の「ダンスマカブル」は魅了効果のある特殊技。魅了になった人はすぐに報告し、後衛はすぐに寝かせるようにしよう。また、範囲静寂効果の特殊技「サイレンスシール」対策に、「やまびこ薬」を用意することも重要だ。特殊技以外にも「サンダガIII」や「エアロガIII」なども使用。「スタン」が効かないのですぐにHPを回復すること。

戦利品 青漆、鬼丸Ⓡ、ガラティーア、岩融Ⓡ、祈雨石ⓇⒺ、狂乱の横笛Ⓡ、毛繻子、コースケープⓇ、鉄刀木材、ブラオドルヒⓇ、マンイーターⓇ、ユニコーンの角、龍骨、霊牛のなめし革、レイズIIロッドⓇ、ワーグバグナウⓇ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



特殊BF
Special Battle Field

プロマシアの呪縛ストーリーに登場する、ウィルム族のOuryuとその長Bahamut。彼らとのバトルが楽しめる特殊なBFが、應龍来来と帝龍降臨だ。

概要 應龍来来と帝龍降臨に挑戦する方法

プロマシアの呪縛ストーリーを進めてリヴェーヌ岩塊群サイトA01とサイトB01に行けることが特殊BF挑戦の最低条件。帝龍降臨では、さらにジュノクエスト「日輪を担いで」をクリアし、「龍王の息吹(だいじなもの)」を所持していることも条件だ。あとはトリガーアイテムをBFの入口にトレードすると挑戦できる。

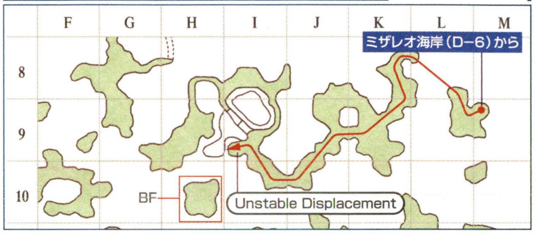


▲特殊BFで出る戦利品は、ここでしか入手できないものが多い。苦労に見合った戦利品が獲得できるはずだ。

各BFへの行き方

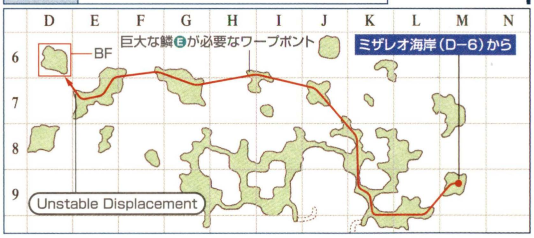
ミザレオ海岸(D−6)からリヴェーヌ岩塊群サイトA01に入り、(L−8)でワープした先の(I−9)に入口がある。途中には「インビジ」で回避できるワイバーン族のほか、視覚遮断を見破るヒッポグリフ族もいるので、見つからないように進もう。なお、BFへ行くまでに「巨大な鱗Ⓔ」を使う必要はない。

MAP リヴェーヌ岩塊群サイトA01(應龍来来)



BF入口へ向かうルートはいくつかあるが、ミザレオ海岸(D−6)からリヴェーヌ岩塊群サイトB01に入り、(M−9)→(J−7)南東→(J−7)北西→(H−6)→(F−6)と進んでいくルートがオススメ。途中の(H−6)では「巨大な鱗Ⓔ」が必要なので、(L−9)付近に生息するワイバーン族を倒して入手しておこう。

MAP リヴェーヌ岩塊群サイトB01(帝龍降臨)



特殊BF攻略ページの見方

帝龍降臨 The Wy1king Descends

必要トリガー	帝龍の玉ⓇⒺ
場所	リヴェーヌ岩塊2イトB01(D−6)
制限	【レベル】無制限/【時間】60分/【人数】18人

配置図 3 ❶

メインの攻撃役には「クラーケンクラブ」などの複数回攻撃できる武器を装備した、暗/忍を4人以上用意したい。サポート役は吟/黒2人以上、赤/暗1〜2名、白、コなど。それ以外の前衛はある程度自由でもOK。吟は暗を入れた2パーティに1人ずつ入れておき、「ソウ4ルボイス」を使って両パーティに「マドリガル」×2と「マーチ」×2がかかるように、パーティの入れ替えをする。コがいたら「ハンターズロール」も使おう。これで戦闘準備は完了。まずは吟2人が「精霊の印」+「フィナーレ」、暗は「ドレッドスパイク」、赤は「連続魔」を発動。「精霊の印」+「フィナーレ」で❶の強化を消したら、赤はひたすら「スタン」で❶の行動を止め、暗は「ブラッドウェポン」を使って攻撃。アビリティの効果が切れる前に❶を倒そう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Bahamut	ウィルム族	倒せばクリアとなる
❷Ouryu	ウィルム族	Bahamutが呼び出す。インビンシブル、ストンガIII、ストンスキン、ブレイク、ブレクガなどを使用
❸Tiamat	ウィルム族	Bahamutが呼び出す。マイティストライク、ファイガIII、ブレイズスパイクなどを使用
❹Jormungand	ウィルム族	Bahamutが呼び出す。ブラッドウェポン、アイススパイク、バインガ、バライガ、ブリザガIIIなどを使用
❺Vrtra	ウィルム族	Bahamu6び出す。あやつる、スリプガII、ディスペガ、ブライガなどを使用
❻Ziryu×4	ワーム族	Ouryuが6す
❼Water Elemental	エレメンタル族	Ouryuが呼び出す
❽Earth Elemental	エレメンタル族	Ouryuが呼び出す
❾Pey×2	スケルトン族	Vrtraが呼び出す
❿Iruci×2	スケルトン族	Vrtraが呼び出す
⓫Airi×2	ゴースト族	Vrtraが呼び出す

Bahamutが使用する特殊技

特殊技	対象	空蝉	効果
アブソルートテラー	範囲	貫通	テラー
インパルージョン	範囲	貫通	ダメージ、石化
メガフレア	範囲	貫通	魔法ダメージ、Bahamutの残りHPが90〜70%のときに発動
ギガフレア	範囲	貫通	魔法ダメージ、Bahamutの残りHPが60〜20%のときに発動
テラフレア	範囲	5	魔法ダメージ、Bahamutの残りHPが10%以下になると発動
トランプル	前方	貫通	物理ダメージ、ノックバック、バインド
スイーピングフレイル	範囲	スキル	物理ダメージ、ノックバック
テンペストウィング	範囲	全消去	魔法ダメージ、暗闇、ノックバック
プロティギアスパイク	単体	貫通	物理ダメージ
ホリブルロア	範囲	貫通	魔法効果と食事効果からランダムで4つ消去
タッチダウン	範囲	全消去	物理ダメージ、ノックバック
召喚	−	−	Bahamutの残りHPが80%、60%、40%、20%になるごとに、❷〜❺のいずれかを呼び出す

Bahamutが使用する魔法

フレアII、ディスペガ、グラビガ、プロテスV、ストンスキン、シェルV、ケアルV、サイレガ、ファイガIV、ファイアV

戦利品 バハムートザグナルⓇⒺ(両手鎌 D24 隔480 時々2−3回攻撃 Lv75〜 戦暗獣)、ド7ンスタッフⓇⒺ(両手棍 D18 隔366 MP+20 召喚獣維持費−1 Lv40〜 召)、バハムートスタッフⓇⒺ(両手棍 D55 隔366 MP+30 召喚魔法スキル+5 召喚獣維持費−3 7〜 召)、バハムートマスクⓇⒺ(頭 防32 ドラゴンキラー効果アップ 敵対心+8 Lv75〜 ナ暗侍竜)、バハムートホーズⓇⒺ(両脚 防31 蹴撃+6 被ブレスダメージ−5% Lv75〜 モ白赤シナ獣吟竜召青コか)、真龍角、昆吾石、昆吾鉄、カシミヤ糸、カシミヤ織物、水鉛鉱

1 BF名
攻略するバトルフィールド名。

2 BF情報
必要トリガー……BFに入るために必要なアイテム
場所……………トリガーをトレードする場所
制限……………BFで制限されるレベル/制限時間/人数

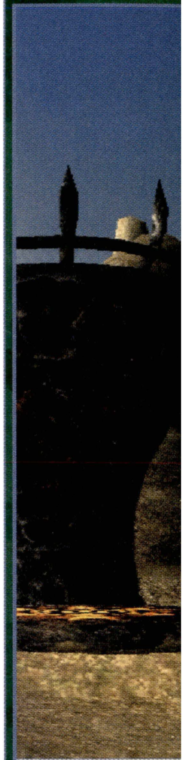
3 配置図
モンスターの初期配置。数字は6モンスターデータと対応している。

4 編集部オススメ攻略情報
クリアするための基本戦術解説。パーティ構成や特殊技の対処法などBFをクリアするために必要な情報を表記。

5 敵が使用する特殊技
倒せばクリアとなるボスモンスターの使う特殊技のデータを表記。

6 モンスターデータ
BFに出現するすべての敵の情報(敵の召喚などで戦闘中に追加される敵を含む)。

7 戦利品
戦利品として入手できる可能性のあるアイテム。武器と防具についてはその性能もあわせて表記している。



應龍来来
Ouryu Cometh

必要トリガー	祈雨石ⓇⒺ
場所	リヴェーヌ岩塊群サイトA01(H-10)
制限	【レベル】無制限／【時間】60分／【人数】18人

配置図 ❶

オススメパーティ構成は、盾役2人(赤/忍、ナ/忍)+遠隔攻撃役9人(黒、狩)+補助役3人(吟、コ)+寝かせ役2人(赤)+回復役2人(白)。敵は❶のOuryuのほかに、❷～❹のワーム族とエレメンタル族が出現するが、❶を倒せばクリアとなる。❶には地上モードと飛行モードの2つのモードがあり、飛行モード中は近接攻撃無効。基本的に地上モード中は寝かせてヒーリングしておき、飛行モードになったら遠隔&魔法で攻撃していこう。途中で出現する❷～❹は、寝かせ役が「スリプル」を使い、耐性が付いて寝かせにくくなったら倒すといい。❶が使う特殊技は右のとおりで、とくに注意したいのが地上モード時、❶の後方にいる人がターゲットをとると発動する「スパイクフレイル」だ。これは全滅してしまうほどの大ダメージを受ける危険な特殊技なので、❶の背後から攻撃しないように戦闘位置にも気を配ろう。そのほか、空中モード時に使う「バイウィング」と「オーカーブラスト」も要注意。どちらも範囲攻撃でダメージが大きいので、「ケアルガ」系ですぐにHPを回復すること。また、「バイウィング」にはスロウの追加効果もある。盾役が受けたら「イレース」で解除しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Ouryu	ウィルム族	倒せばクリアとなる
❷Ziryu×4	ワーム族	倒しても無限に出現する
❸Water Elemental	エレメンタル族	倒しても無限に出現する
❹Earth Elemental	エレメンタル族	倒しても無限に出現する

Ouryuが使う特殊技

特殊技	対象	空蝉	効果
アブソルートテラー	範囲	貫通	テラー
インビンシブル	自身	―	
オーカーブラスト	範囲	貫通	土属性ダメージ
ジオティックブレス	前方	貫通	土属性ダメージ
スパイクフレイル	範囲	スキル	物理ダメージ
タイフーンウィング	範囲	全消去	ダメージ、暗闇
タッチダウン	範囲	全消去	物理ダメージ、ノックバック
バイウィング	範囲	全消去	土属性ダメージ、スロウ
ホリッドロア	単体	貫通	魔法効果と食事効果を全消去、敵対心減少

※赤字の特殊技は飛行時のみ使用

Ouryuが使用する魔法

ストンガⅢ、ブレクガ、ブレイク

戦利品 チュトラリーⓇ(片手剣 D35 隔226 HP+30 攻−10 防+14 Lv68～ 戦黒赤シナ暗獣吟狩忍竜コ)、今剣Ⓡ(片手刀 D35 隔227 敵対心+2 Lv67～ 忍)、帝龍の玉ⓇⒺ、ベヒーモスの毛皮、モルボル粘糸、アダマンインゴット、真龍角、セイレーンの髪、黒甲虫の体液、御神木、昆吾石、ダマスクインゴット、ダマスク織物、龍の心臓、龍の爪、龍の肉、龍の血

帝龍降臨
The Wyrmking Descends

必要トリガー	帝龍の玉ⓇⒺ
場所	リヴェーヌ岩塊群サイトB01(D-6)
制限	【レベル】無制限／【時間】60分／【人数】18人

配置図 ❶

メインの攻撃役には「クラーケンクラブ」などの複数回攻撃できる武器を装備した、暗/忍を4人以上用意したい。サポート役は吟/黒2人以上、赤/暗1～2名、白、コなど。それ以外の前衛はある程度自由でもOK。吟は暗を入れた2パーティに1人ずつ入れておき、「ソウルボイス」を使って両パーティに「マドリガル」×2と「マーチ」×2がかかるように、パーティの入れ替えをする。コがいたら「ハンターズロール」も使おう。これで戦闘準備は完了。まずは吟2人が「精霊の印」+「フィナーレ」、暗は「ドレッドスパイク」、赤は「連続魔」を発動。「精霊の印」+「フィナーレ」で❶の強化を消したら、赤はひたすら「スタン」で❶の行動を止め、暗は「ブラッドウェポン」を使って攻撃。アビリティの効果が切れる前に❶を倒そう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Bahamut	ウィルム族	倒せばクリアとなる
❷Ouryu	ウィルム族	Bahamutが呼び出す。インビンシブル、ストンガⅢ、ストンスキン、ブレイク、ブレクガなどを使用
❸Tiamat	ウィルム族	Bahamutが呼び出す。マイティストライク、ファイガⅢ、ブレイズスパイクなどを使用
❹Jormungand	ウィルム族	Bahamutが呼び出す。ブラッドウェポン、アイススパイク、バインガ、パライガ、ブリザガⅢなどを使用
❺Vrtra	ウィルム族	Bahamutが呼び出す。あやつる、スリプガⅡ、ディスペガ、ブライガなどを使用
❻Ziryu×4	ワーム族	Ouryuが呼び出す
❼Water Elemental	エレメンタル族	Ouryuが呼び出す
❽Earth Elemental	エレメンタル族	Ouryuが呼び出す
❾Pey×2	スケルトン族	Vrtraが呼び出す
❿Iruci×2	スケルトン族	Vrtraが呼び出す
⓫Airi×2	ゴースト族	Vrtraが呼び出す

Bahamutが使用する特殊技

特殊技	対象	空蝉	効果
アブソルートテラー	範囲	貫通	テラー
インパルージョン	範囲	貫通	ダメージ、石化
メガフレア	範囲	貫通	魔法ダメージ、Bahamutの残りHPが90～70%のときに発動
ギガフレア	範囲	貫通	魔法ダメージ、Bahamutの残りHPが60～20%のときに発動
テラフレア	範囲	貫通	魔法ダメージ、Bahamutの残りHPが10%以下になると発動
トランプル	前方	貫通	物理ダメージ、ノックバック、バインド
スイーピングフレイル	範囲	スキル	物理ダメージ、ノックバック
テンペストウィング	範囲	全消去	魔法ダメージ、暗闇、ノックバック
プロティギアスパイク	単体	貫通	物理ダメージ
ホリブルロア	範囲	貫通	魔法効果と食事効果からランダムで4つ消去
タッチダウン	範囲	全消去	物理ダメージ、ノックバック
召喚	―	―	Bahamutの残りHPが80%、60%、40%、20%になるごとに、❷～❺のいずれかを呼び出す

Bahamutが使用する魔法

フレアⅡ、ディスペガ、グラビガ、プロテスⅤ、ストンスキン、シェルⅤ、ケアルⅤ、サイレガ、ファイガⅣ、ファイアⅤ

戦利品 バハムートザグナルⓇⒺ(両手鎌 D24 隔480 時々2−3回攻撃 Lv75～ 戦暗獣)、ドラゴンスタッフⓇⒺ(両手棍 D18 隔366 MP+20 召喚獣維持費−1 Lv40～ 召)、バハムートスタッフⓇⒺ(両手棍 D55 隔366 MP+30 召喚魔法スキル+5 召喚獣維持費−3 Lv75～ 召)、バハムートマスクⓇⒺ(頭 防32 ドラゴンキラー効果アップ 敵対心+8 Lv75～ ナ暗侍竜)、バハムートホーズⓇⒺ(両脚 防31 蹴撃+6 被ブレスダメージ−5% Lv75～ モ白赤シナ獣吟竜召青コか)、真龍角、昆吾石、昆吾鉄、カシミヤ糸、カシミヤ織物、水鉛鉱

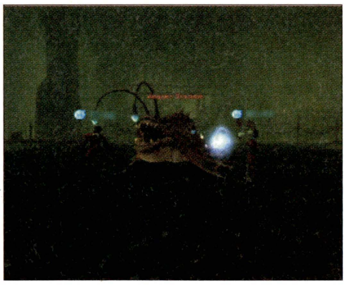
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

皇国軍戦績BF
Imperial Standing Credits BF

印章BFの『アトルガンの秘宝』バージョンとして人気が高い皇国軍戦績BF。ここでは、参加するために必要ないくつかの条件を解説していく。

概要　皇国軍戦績BFに参加するまでの流れ

皇国軍戦績BFに参加するには、アトルガン地方へ行けることが絶対条件。さらにアトルガンミッションの「不滅の防人」をクリアして、傭兵契約をしておく必要がある。なお、あらかじめ各監視哨にある移送の幻灯を開通させていると、スムーズに移動できる。BFに挑戦する際、まずはアトルガン白門（F−8）にいるShajafと会話し、一定の皇国軍戦績と交換してもらえる、だいじなものの「皇国軍・白の書」か「皇国軍・黒の書」のどちらかを入手しておこう。必要な皇国軍戦績や、各書で挑戦できるBFなどは下表を参照してほしい。ちなみにBFへ入るときは、参加者全員がだいじなものを持っている必要はなく、誰か1人が所有していればOK。BFでは制限時間内に出現する敵をすべて倒すと勝利となり、宝箱を開けて戦利品を獲得できる。戦利品には必ず「チョコボの卵Ⓔ」が含まれているのが特徴だ。


◀BFではアトルガン地方でおなじみの手強い敵が登場。心してかかろう。

皇国軍・白の書

- 必要となる皇国軍戦績……………………………2000ポイント
- レベル制限……………………………60
- 「皇国軍・黒の書」と同時に所持することはできない
- 再度入手するには、地球時間24時を過ぎる必要がある

挑戦できるBF

エリア名	BF名
翡翠廟	ひとまねことり（P.128）
ナバゴ処刑場	ローリングバグズ（P.128）
タラッカ入江	タラッカの笛吹き（P.129）

皇国軍・黒の書

- 必要となる皇国軍戦績……………………………3000ポイント
- レベル制限……………………………なし
- 「皇国軍・白の書」と同時に所持することはできない
- 再度入手するには、地球時間24時を過ぎる必要がある

挑戦できるBF

エリア名	BF名
翡翠廟	プークの幻影（P.129）
ナバゴ処刑場	詠唱中は別の顔（P.130）
タラッカ入江	オロボンの呪縛（P.130）

皇国軍戦績BF攻略ページの見方→P.128


ひとま1ねことり
Making a Mockery
だいじなもの　皇国軍・白の書
場所　翡翠廟　2
制限　【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人
配置図　3　❶

「漫談」への適切な対処がカギ

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋近接攻撃役3〜4人＋回復役1〜2人（白、赤）。敵は食事効果を消す「スナッチモースル」を使うので、盾役は食事なしでもOK。このBFの最大のポイントは範囲魅 4 果の「漫談」の対処法。構え直後であれば「スタン」で止められるので、黒や「ヘッドバット」が使える青がいると戦闘がラクになる。「漫談」を止められなかった場合は、全員で魅了されて約30秒後に自然回復するのを待とう。そのあいだ敵のHPが徐々に回復するが、魅了されなかったメンバーへの攻撃を避けられる。また、黒や吟の寝かせ役を用意して、魅了されたメンバーを寝かせてもいい。魅了されなかったメンバーは魅了が解けるまで逃げ回ることになるが、敵のHPは回復しないのだ。

▲足の速い狩やシに魅了範囲外から攻撃してもらい、魅了が解けるまで逃げ回ってもらう作戦もアリだ。

応用戦術　召のみのパーティも有効
ペットや召喚獣は魅了されないという性質を利用して、パーティに召や獣を入れておくのもアリ。なお、召6 5 ーティで挑戦する場合は、全員が召喚獣を召喚して敵にぶつけて攻撃。本体は敵から離れておき、召喚獣が倒されたら再び召喚して攻撃しよう。これを繰り返せば「漫談」に怯えることなく勝てる。

注意　オウム返しの魔法反射
敵は通常エリアに生息するコリブリ族と同様に、受けた魔法をオウム返しで反射してくる（青魔法は反射しな 6 ただし連続では反射できないので、弱 の精霊魔法→強めの精霊魔法の順に連発すれば問題ない。あとは敵のHPを見ながら、トドメを刺すときに強力な魔法を唱えるといい。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Mocking Colibri	コリブリ族	7 殊技「漫談」（範囲魅了）を使用

戦利品　アルミインゴット、イモータルケープⓇ、伊予札、埋れ木、エアロⅣⓇ、乙女のヴィルレーⓇ、オリハルコン鉱、ガラス板、機敏の薬、器用の薬、契約書『光の精霊』Ⓡ、契約書『闇の精霊』Ⓡ、元気の薬、剛力の薬、コリブリの尾羽根、修羅のエレ 8 、チョコボの卵Ⓔ、デッドアイグローブ、トルネドⓇ、パイレーツピアスⓇ、フラッドⓇ、フレアⓇ、ホムンクルス脊髄、ポリフランⓇ、魔人の角、ミスリルギア、ミス 8 イル、モブリン織物、リーチシミター、鉱石系（※21）、からくりパーツ系（※25）

1 BF名
攻略するバトルフィールド名。

2 BFデータ
だいじなもの ····BFに入るために必要なだいじなもの
場 所 ·················BF戦を行うエリア
制 限 ·················BFで制限されるレベル／時間／人数

3 配置図
モンスターの初期配置。数字は7モンスターデータと対応している。

4 編集部オススメ攻略情報
クリアするための基本戦術解説。

5 応用戦術
編集部が実践したより特化した戦術や特殊なメンバー構成など解説。

6 注意
敵の特殊技などクリアするために注意すべきことを解説。

7 モンスターデータ
BFに登場する敵の情報。

8 戦利品
戦利品として入手できる可能性のあるすべてのアイテム。また、複数のBFで同じ系統のアイテム（鉱石などの素材や薬品など）が出る場合は、○○系として詳細をP.309に掲載している。

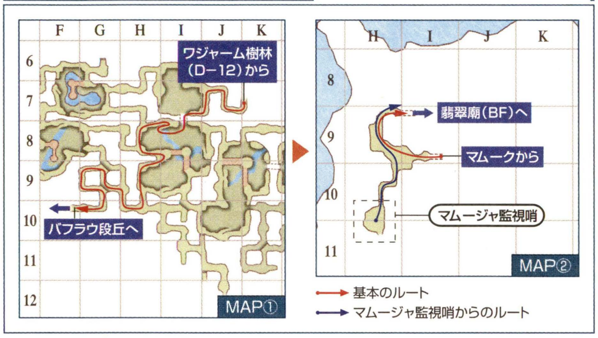
各BFへの行き方

翡翠廟

このエリアで挑戦できるBF
●ひとまねことり(白の書)　●ブークの幻影(黒の書)

マムージャ監視哨から行くルートが早いが、監視哨が使えない場合はワジャーム樹林(D−12)からマムークに入り、(G−10)からバフラウ段丘(「インビジ」と「スニーク」が必要)に抜けるといいい。

MAP　マムーク・バフラウ段丘

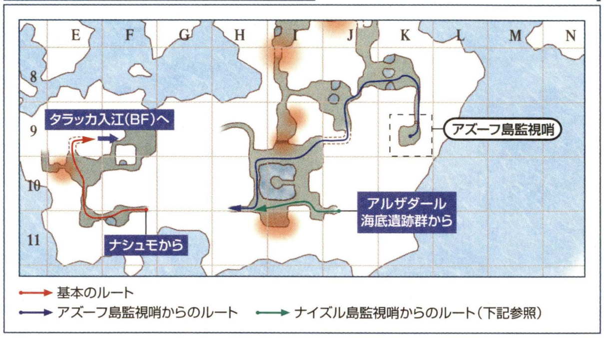


タラッカ入江

このエリアで挑戦できるBF
●タラッカの笛吹き(白の書)　●オロボンの呪縛(黒の書)

ナシュモの西口から出て北西(E−11)から入る。移送の幻灯を使う場合は、アズーフ監視哨かナイズル島監視哨からナシュモを目指そう。タラッカ入江に着いたら左手壁沿いに進み、RockSlabからBFに入れる。

MAP　カダーバの浮沼

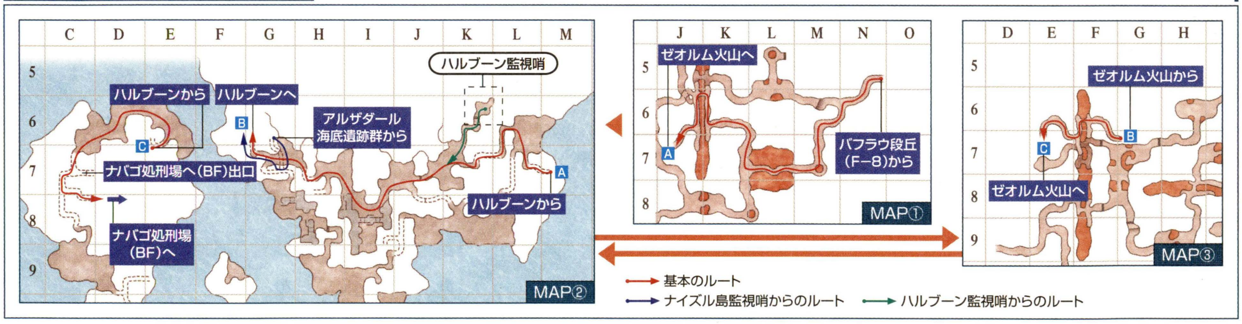


ナバゴ処刑場

このエリアで挑戦できるBF
●ローリングバグス(白の書)　●詠唱中は別の顔(黒の書)

ゼオルム火山から行けるが、もっとも安全なのはナイズル島監視哨から行くルート。ハルブーン経由やハルブーン監視哨から行く場合は、「プレート状の鋳物(だいじなもの)」が必要(1人が持っていればOK)。火山では「スニーク」を見破るワモーラ族に注意しよう。

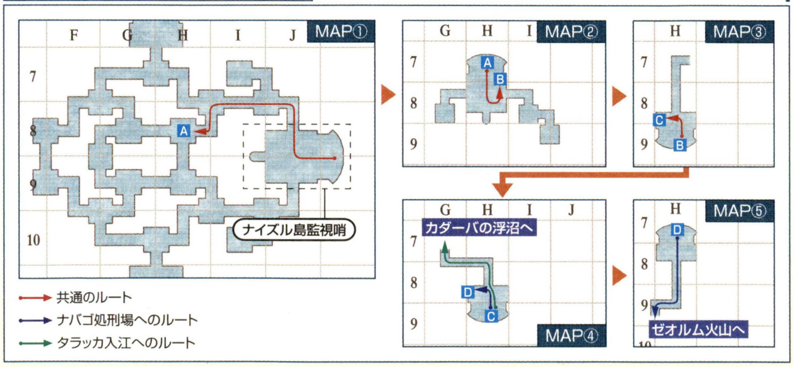
MAP　ゼオルム火山・ハルブーン

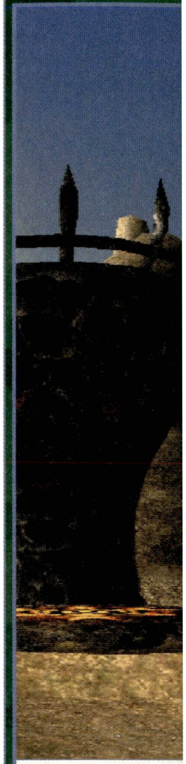


Tips　ナイズル島監視哨を活用する

タラッカ入江とナバゴ処刑場へ向かう際は、ナイズル島監視哨からアルザダール海底遺跡群を経由しよう。遺跡群内はアクティブの敵がいないので安全に進めるのだ。ただし似たような地形の中をワープ装置を使って進むため、マップのつながりを把握していないと迷いやすい。右の図ではルートに必要なワープ装置だけを記載しているが、実際にはほかにもワープ装置がたくさん設置されているので間違わないこと。また、MAP❹とMAP❺の出口にはNPCが立っており、話しかけると遺跡群から出られる。ただし、遺跡群へ入る場合は「アトルガン白銀貨」1枚か、「謎の証文(だいじなもの、消費しない)」が必要だ。

MAP　アルザダール海底遺跡群





◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

ひとまねことり
Making a Mockery

だいじなもの	皇国軍・白の書
場所	翡翠廟
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

「漫談」への適切な対処がカギ

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+近接攻撃役3～4人+回復役1～2人(白、赤)。敵は食事効果を消す「スナッチモースル」を使うので、盾役は食事なしでもOK。このBFの最大のポイントは範囲魅了効果の「漫談」の対処法。構え直後であれば「スタン」で止められるので、黒や「ヘッドバット」が使える青がいると戦闘がラクになる。「漫談」を止められなかった場合は、全員で魅了されて約30秒後に自然回復するのを待とう。そのあいだ敵のHPが徐々に回復するが、魅了されなかったメンバーへの攻撃を避けられる。また、黒や吟の寝かせ役を用意して、魅了されたメンバーを寝かせてもいい。魅了されなかったメンバーは魅了が解けるまで逃げ回ることになるが、敵のHPは回復しないのだ。



▲足の速い狩やシに魅了範囲外から攻撃してもらい、魅了が解けるまで逃げ回ってもらう作戦もアリだ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Mocking Colibri	コリブリ族	特殊技「漫談」(範囲魅了)を使用

応用戦術　召のみのパーティも有効

ペットや召喚獣は魅了されないという性質を利用して、パーティに召や獣を入れておくのもアリ。なお、召6人パーティで挑戦する場合は、全員が召喚獣を召喚して敵にぶつけて攻撃。本体は敵から離れておき、召喚獣が倒されたら再び召喚して攻撃しよう。これを繰り返せば「漫談」に怯えることなく勝てる。

注意　オウム返しの魔法反射

敵は通常エリアに生息するコリブリ族と同様に、受けた魔法をオウム返しで反射してくる(青魔法は反射しない)。ただし連続では反射できないので、弱めの精霊魔法→強めの精霊魔法の順に連発すれば問題ない。あとは敵のHPを見ながら、トドメを刺すときに強力な魔法を唱えるといい。

戦利品　アルミインゴット、イモータルケープⓇ、伊予札、埋れ木、エアロⅣⓇ、乙女のヴィルレーⓇ、オリハルコン鉱、ガラス板、機敏の薬、器用の薬、契約書「光の精霊」Ⓡ、契約書「闇の精霊」Ⓡ、元気の薬、剛力の薬、コリブリの尾羽根、修羅のエレジーⓇ、チョコボの卵Ⓔ、デッドアイグローブ、トルネドⓇ、パイレーツピアスⓇ、フラッドⓇ、フレアⓇ、ホムンクルス脊髄、ポリフランⓇ、魔人の角、ミスリルギア、ミスリルコイル、モブリン織物、リーチシミター、鉱石系(※21)、からくりパーツ系(※25)

ローリングバグズ
Tough Nut to Crack

だいじなもの	皇国軍・白の書
場所	ナバゴ処刑場
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

丸い状態の敵には近づくな!

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役3人(前衛ジョブ、黒)+回復役2人(赤、白)。敵は丸まった状態と伸びた状態によって、使用する特殊技などが変化するのが特徴。また、敵対心がすぐに減少するため、敵対行動をとった人はすぐに襲われる。後衛もサポ忍にして「空蝉の術」をかけておこう。敵は丸い状態では常時ブレイズスパイクがかかっており、スリップダメージの範囲攻撃「ヴィットリアリクシャワー」を使用(「イレース」で解除可能)。物理・魔法ともに効きにくいので、「グラビデ」や「バインド」をかけて盾役が連れ回し、伸びた状態になったら一斉に攻撃。伸びた状態は移動速度が速いので「グラビデ」は必須だ。精霊弱体魔法や「バイオ」などのスリップダメージも欠かさずに入れること。



▲連れ回し役からは離れて待機。「ヴィットリアリクシャワー」を連続で受けると、総崩れになることもあるので注意しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Watch Wamoura	ワモーラ族(幼虫)	丸状態:常時ブレイズスパイク(ディスペルで解除不能)

応用戦術　遠距離からの攻撃に絞る

このBFは精霊魔法や遠隔攻撃のタイミングを合わせ、敵のターゲットを順番に回していくとダメージを受けずに倒すこともできる。ピンポンと呼ばれるこの戦法は、敵のターゲットを固定できないという性質を逆に利用したもので、この場合は赤2人+黒3人+白1人といった偏ったパーティ構成でも大丈夫だ。

注意　特殊技の対処方法

「ヴィットリアリクシャワー」を使う丸い状態は、青魔法の「炸裂弾」の追加効果バインドや狩の「影縫い」をうまく使えば、さらに安全に戦える。このほか、暗闇の追加効果のある範囲攻撃「サーマルパルス」も要注意。敵自身の防御力が上がる「アンバースクトゥム」は「ディスペル」などで解除しよう。

戦利品　アルミインゴット、伊予札、埋れ木、エアロⅣⓇ、乙女のヴィルレーⓇ、オリハルコン鉱、ガラス板、機敏の薬、器用の薬、契約書「光の精霊」Ⓡ、契約書「闇の精霊」Ⓡ、元気の薬、ゴヴニュリング、剛力の薬、修羅のエレジーⓇ、ストライクサブリガ、チョコボの卵Ⓔ、トルネドⓇ、パイレーツケープⓇ、バスカーピアスⓇ、フラッドⓇ、フレアⓇ、ホムンクルス脊髄、ポリフランⓇ、魔人の角、ミスリルギア、ミスリルコイル、モブリン織物、ワモーラの繭、鉱石系(※21)、からくりパーツ系(※25)

タラッカの笛吹き
Call to Arms

だいじなもの	皇国軍・白の書
場所	タラッカ入江
制限	【レベル】60／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

最初からいる敵を集中攻撃

オススメパーティ構成は、盾役1～2人（ナ、忍）＋攻撃役2人程度（前衛ジョブ）＋寝かせ役1人（吟）＋回復＆寝かせ補助役1人（赤or黒）＋回復役1人（白）。敵の攻撃でやっかいなのが、同じ名前の敵を呼び出す特殊技「ビューグルコール」とガ系の精霊魔法。敵の数が増えたら吟が「ララバイ」で寝かせておき、最初から戦っている敵に攻撃を絞ろう。それを倒したら、あとは呼び出された敵を順次撃破していくだけ。前述した特殊技以外にも、インプ族の特殊技であるアビリティ＆WSを封じる「アブレーシブタンタラ」と、範囲静寂効果の「デフェニングタンタラ」には要注意。「アブレーシブタンタラ」は自然に回復するのを待つしかないが、「デフェニングタンタラ」は各自「やまびこ薬」を用意して回復すること。



▲「アブレーシブタンタラ」でアビリティを封じられることが多いので、後衛も敵対心に注意すること。

応用戦術　呼び出された敵から撃破

攻撃役が多いときに有効な戦術として、同じ名前の敵を呼び出されたら盾役が最初の敵を連れ回し、そのあいだに呼び出された敵を倒すという方法がある。最初の敵を攻撃しないかぎり続けて敵が呼び出されることがなく、1体ずつ相手にできる。寝かせ役が不要になるが、戦闘時間が長くなるのが難点だ。

注意　弱体魔法は入りにくい

ガ系魔法を撃たせないためにかけておきたい「サイレス」、そして敵の「ブレイズスパイク」効果を消す「ディスペル」は、ほぼレジストされてしまう。「スリプル」も同様に、完全耐性ではないが効きにくい。代わりに「スロウ」と「パライズ」は効きやすいので、常時入れておくようにしよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Imp Bandsman	インプ族	同じ名前の敵を呼び出す「ビューグルコール」を使用（最大5体）

戦利品 アルミインゴット、イモータルピアスⓇ、伊予札、インプの翼、埋れ木、エアロⅣⓇ、乙女のヴィルレーⓇ、オリハルコン鉱、ガラス板、機敏の薬、器用の薬、契約書「光の精霊」Ⓡ、契約書「闇の精霊」Ⓡ、元気の薬、剛力の薬、修羅のエレジーⓇ、チョコボの卵Ⓔ、テンプラーサバトン、ドミニオンリング、トルネドⓇ、バスカーケープⓇ、フラッドⓇ、フレアⓇ、ホムンクルス脊髄、ポリフランⓇ、魔人の角、ミスリルギア、ミスリルコイル、モブリン織物、鉱石系（※21）、からくりパーツ系（※25）

プークの幻影
Shadows of the Mind

だいじなもの	皇国軍・黒の書
場所	翡翠廟
制限	【レベル】無制限／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

分身をせん滅しよう

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役2人（前衛ジョブ）＋寝かせ役1人（吟）＋分身対処役1人（黒）＋回復役1人（白）。敵は風属性に耐性＆風属性攻撃を吸収する。攻略のカギは5体の分身を発生させる特殊技「ボレアースマント」の対処法。発動のログが見えたら「魔物達のララバイ」で分身を寝かせよう。そのあとガⅡ系魔法を使って分身を一掃するといい。なお、「ボレアースマント」は「スタン」で止めることも可能。連発されることもあるのですべて止めるのは難しいが、パーティに黒や青がいるなら「スタン」や「ヘッドバット」を活用しよう。分身はすべて前衛の1人をターゲットにするため、寝かせ役が遅れると一気にダメージを受けることがある。ログを見逃さないように注意すること。



▲「ボレアースマント」の対応が遅れると全滅する恐れがある。寝かせ役はとくにログの確認をしっかり行おう。

応用戦術　寝かせなしで対処

「ボレアースマント」の分身は、寝かせてからガ系魔法でせん滅することが基本だが、魔法発動のタイミングを特殊技の発動に合わせられれば寝かせが不要になる。その場合はガ系を使えるメンバーが2人いるとさらに安全。1人に分身への対処専用に構えてもらい、連発された場合にもう1人が対処していこう。

注意　風曜日に挑戦するのは厳禁

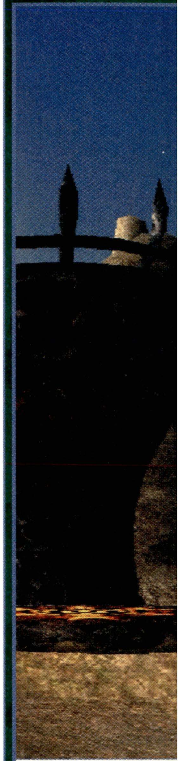
天候や曜日が風のときは、敵が一段と強化されてしまう。リゲイン効果（TPリジェネ）により自動的にTPが貯まり、WSを連発されるだけでなく、魔法耐性も上がってしまうのだ。該当曜日or天候は避けるのは基本だが、誤って入った場合は分身せん滅のための魔法をガⅢ系に変えるなどの工夫をすること。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Phantom Puk	プーク族	範囲回復の特殊技「ホワイトウィンド」を使用。寝かせている分身が起きる

戦利品 アーリマンの翼、赤草布、イカロスウィング、意志の薬、イレースⓇ、ウォータⅣⓇ、漆、カラクール織物、カンパニーフルーレ、輝金鉱、クエイクⓇ、クロマ鉄鉱、虹布、サクリフィストルク、ジーグリンデパテⓇ、知恵の薬、チョコボの卵Ⓔ、ディスペルⓇ、トーナメントランス、波布の皮、プークの翅、ブラスタンク、ブリザドⅣⓇ、プロテアⅣ、プロテスⅣ、ベヒーモスの角、マグネットナイフ、魅了の薬、メローの鱗、野牛の角、羅紗、リレイズⅢ、龍の爪、ワモーラクロス、からくりパーツ系（※25）

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



詠唱中は別の顔
Happy Caster

だいじなもの	皇国軍・黒の書
場所	ナバゴ処刑場
制限	【レベル】無制限／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

敵の魔法は確実に封じること

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍）＋攻撃役3人（前衛ジョブ）＋回復＆支援役2人（「精霊の印」が使える白＋黒or赤）。敵は特殊技「自画自賛」を使用したあと、精霊魔法を詠唱時間なしで発動できるようになる。とくにやっかいなのはガIII系などの精霊魔法で、「自画自賛」のあとに連発されると全滅は避けられない。この魔法をいかに封じることができるかが、勝利のカギとなる。方法は「自画自賛」を「スタン」で止めるか、戦闘開始直後に「精霊の印」＋「サイレス」で魔法そのものを封じてしまえばいい。後者の場合は静寂が切れたら「サイレス」を入れたメンバーが報告し、「精霊の印」を残しているほかのメンバーが同様の流れで魔法を封じよう。敵を撃破するまで静寂状態を維持し続けるのだ。



▲精霊魔法を封じてしまえば恐れる敵ではないが、物理攻撃力も十分に高いので油断は禁物だ。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Two-faced Flan	フラン族	魔法詠唱時間がなくなる特殊技「自画自賛」を使用

応用戦術　精霊魔法で押し切る

「精霊の印」＋「サイレス」で魔法を封じれば、黒5人＋赤1人（サポ白）でも攻略可能。赤が「グラビデ」をかけておき、ターゲットされた人が連れ回しつつ戦おう。黒は「サイレス」を使う順番を決めておくこと。

注意　魔法防御ダウンの解除

注意しなければならないのが、静寂の切れ目に精霊魔法を撃たれることだ。そのときに特殊技「罵詈雑言」を受けて魔法防御力が下がっていると、精霊魔法一発で戦闘不能になる恐れがあるので、すぐに「イレース」で解除しておこう。また、5回攻撃の「槍玉」も、全段ヒットしてしまうと4桁ダメージを受けることもある。盾役などは「空蝉の術」による分身効果を切らさないこと。

戦利品　阿羅漢作務衣、アーリマンの翼、赤草布、イカロスウィング、意志の薬、イレースⓇ、ウォータIVⓇ、ウォーダンサー、漆、カラクール織物、輝金鉱、クエイクⓇ、クルードソード、クロマ鉄鉱、虹布、ジーグリンデパテ、知恵の薬、チョコボの卵Ⓔ、ディスペルⓇ、波布の皮、ブラスタンク、フランの肉、ブリザドIVⓇ、プロテアIV、プロテスIV、ベヒーモスの角、魅了の薬、メローの鱗、メンサーエペ、野牛の角、羅紗、リレイズIII、龍の爪、ワモーラクロス、からくりパーツ系（※25）

オロボンの呪縛
Compliments to the Chef

だいじなもの	皇国軍・黒の書
場所	タラッカ入江
制限	【レベル】無制限／【時間】30分／【人数】6人

配置図 ❶

「デスナッシュ」に注意

オススメパーティ構成は、盾役1人＋近接攻撃役1人＋戦闘後半の連れ回し役に赤1人（「グラビデ」を使えるサポ赤の後衛でも可）＋状態異常回復役の白1人＋サポ白の黒2人。敵が使う特殊技「ヒプニックランプ」は、ダメージを受けても起きない範囲睡眠効果がある。また、この特殊技を食らうと必ずHPを強制的に1にする「デスナッシュ」を使用。これは、敵対心減少効果があり、次に敵対心が高いPCへターゲットが移るので、前衛が盾役1人だと後衛が攻撃されるので危険だ。「ヒプニックランプ」は、後ろを向いておけば回避できるので、確実に避けられるように心がけよう。なお、敵のHPが約1/3になると特殊技を連発してくる。「グラビデ」や「バインド」で敵を連れ回し、精霊魔法中心の攻撃に切り替えるといい。



▲「デスナッシュ」を受けた人は、すみやかに敵から離れること。HPを回復してもらったら再び戦闘に参加しよう。

出現モンスターデータ

名前	種族	備考
❶Angler Orobon	オロボン族	範囲睡眠技「ヒプニックランプ」を使用（距離があれば後ろを向いて回避可能）

応用戦術　遠隔攻撃メインで攻略

敵の特殊技は強力な範囲攻撃が多いため、遠隔攻撃＆精霊魔法を中心としたパーティでの攻略もオススメ。その際、遠隔攻撃を行うメンバーは「デスナッシュ」によるターゲット移動後、範囲攻撃の特殊技「セイズミックテール」に後衛を巻き込まないように、後衛からある程度離れておくこと。

注意　「長大息」などの状態異常

敵の特殊技は上記のように範囲効果があるだけでなく、状態異常を付加するものもある。とくに「長大息」は範囲ダメージ＋静寂＋麻痺＋悪疫と3つの状態異常が付くので、可能であれば各自「万能薬」を準備しておくといいだろう。「潮泡」のスロウ効果（「ヘイスト」での上書き不可）にも注意すること。

戦利品　アーリマンの翼、赤草布、イカロスウィング、意志の薬、イレースⓇ、ウォータIVⓇ、漆、オロボンの肉、カラクール織物、蝙蝠兜、輝金鉱、クエイクⓇ、クロマ鉄鉱、虹布、ジーグリンデパテ、知恵の薬、チョコボの卵Ⓔ、ディスペルⓇ、波布の皮、ビターコルセット、ブラスタンク、ブリザドIVⓇ、プロテアIV、プロテスIV、ベヒーモスの角、魅了の薬、メローの鱗、野牛の角、羅紗、リレイズIII、龍の爪、レクイエムフルート、ワモーラクロス、からくりパーツ系（※25）



特殊バトルフィールドを極めろ!

CHAPTER 3

SPECIAL BATTLEFIELD MASTERS

デュナミス
Dynamis

慣れ親しんだ光景を獣人らに支配され、漆黒の闇ですべてが覆われた異世界デュナミス。各地に広がる闇の世界を踏破して、隠された謎を解き明かそう。

概要 多対多の戦闘が楽しめる"裏世界"

デュナミスとは、1エリアを最大64人で占有して、大規模な集団戦闘が楽しめる特殊な戦闘エリア。ここでしか入手できないレリックと呼ばれるジョブ専用装備群があるため、アイテム収集目当てに参加する冒険者が多い。

通称「旧裏」や「闇王編」と呼ばれるデュナミスーサンドリアからデュナミスーザルカバードまでの6エリアに突入するためには、『ジラートの幻影』の拡張コンテンツ登録が必要。そして通称「新裏」や「ディアボロス編」と呼ばれるデュナミスーバルクルムからデュナミスータブナジアまでの4エリアは、さらに『プロマシアの呪縛』の拡張コンテンツ登録が必要になる。そのほかの条件として「朧なる砂(だいじなもの)」と「止まっている砂時計Ⓡ」が必要だ。砂時計は突入するごとに1つ消費されるうえ、上の表の3エリアにいるゴブリン族のNPCから50万ギルで購入するしかない。

「止まっている砂時計Ⓡ」の購入場所

エリア名	NPC名	座標
ダボイ	Lootblox	(J−7)
ベドー	Haggleblix	(E−7)
オズトロヤ城	Antiqix	(F−8)



▲「止まっている砂時計Ⓡ」を販売しているNPCのゴブリン族。砂時計以外にもいくつかのアイテムを販売しているほか、デュナミスについて話を聞くこともできる。

デュナミス突入までの手順

デュナミス突入に必要な「朧なる砂(だいじなもの)」は右記の手順で取得でき、1度入手すればなくなることはない。デュナミスの全エリアで必要なので、始める前に入手しておこう。また、占有型のコンテンツとなるデュナミスでは、1つの団体が使用しているエリアにほかの団体は突入できない仕組みとなっている。1度該当エリアに入っていればサーチが可能なので、突入予定のエリアの使用状況は事前に調べておくといい。ちなみに、全10カ所あるデュナミスはどのエリアに突入した場合でも、1回入場してから地球時間で72時間経過するまで再突入はできない。

デュナミス突入までの流れ

1. 代表者が「止まっている砂時計Ⓡ」を購入
 ▼
2. 占有されていないエリアの「Trail Markings」もしくは「Hieroglyphics」に「止まっている砂時計Ⓡ」をトレード
 ▼
3. 「止まっている砂時計Ⓡ」が変化した「流れ出した砂時計」を使用して複製
 ▼
4. 「流れ出した砂時計」を参加者全員にトレードして配布
 ▼
5. 「Trail Markings」もしくは「Hieroglyphics」に「流れ出した砂時計」をトレードして突入

「朧なる砂(だいじなもの)」の入手方法

1. レベル65以上、ミッションランク6以上の状態でザルカバードに入りイベントを見る
 ▼
2. 南サンドリア(L−5)、バストゥーク鉱山区(K−8)、ウィンダス石の区(C−12)、ル・ルデの庭(I−9)にある「Trail Markings」のいずれかを調べる
 ▼
3. イベント後、「朧なる砂(だいじなもの)」を入手

各デュナミスにつながる砂時計のトレード場所

デュナミス名	突入場所(座標)	突入条件
デュナミスーサンドリア	南サンドリア(L−5)、Trail Markings	要「ジラートの幻影」拡張コンテンツ登録。三国ミッションランク6以上かつLv65以上でザルカバードに入ってイベントを見たあと、三国+ジュノにあるTrail Markingsのうちどれか1カ所を調べて「朧なる砂(だいじなもの)」を入手している
デュナミスーバストゥーク	バストゥーク鉱山区(K−8)、Trail Markings	
デュナミスーウィンダス	ウィンダス石の区(C−12)、Trail Markings	
デュナミスージュノ	ル・ルデの庭(I−9)、Trail Markings	
デュナミスーボスディン	ボスディン氷河(F−11)、Trail Markings	デュナミスーサンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジュノクリア
デュナミスーザルカバード	ザルカバード(J−9)、Trail Markings	デュナミスーボスディンクリア
デュナミスーバルクルム	バルクルム砂丘(G−7)、Hieroglyphics	要「プロマシアの呪縛」拡張コンテンツ登録。三国+ジュノの入場条件に加えて、プロマシアの呪縛ストーリー「神を名乗りて」をクリア
デュナミスーブブリム	ブブリム半島(I−9)、Hieroglyphics	
デュナミスークフィム	クフィム島(H−7)、Hieroglyphics	
デュナミスータブナジア	タブナジア地下壕1階(H−9)、Hieroglyphics	デュナミスーバルクルム、ブブリム、クフィムクリア

基本戦術 大量に押し寄せてくる敵を効率よく倒していく

最大64人で挑戦できるデュナミスでは大量の敵が出現するが、最初からすべての敵が出現しているわけではない。エリア内を徘徊している石像などの敵に見つかったり、敵対行動を取った瞬間に、その周囲に数体の敵が出現し、襲いかかってくる。そのため、一度に大量に押し寄せてくる敵を寝かせるなどしてキープしながら、少しずつ敵を撃破していくのが基本戦術となる。各エリアごとに決められた制限時間もあるので、P.140からの攻略を参考に効率よく敵を撃破していこう。また、デュナミスで出現する敵は大きく分けて下記の3種類。このほかに、固有名の敵(デュナミス内での敵の強さはすべて「強さは計りしれない」なので、通常エリアでのNMにあたる敵をこう表現している)や各エリアのボスが出現する。ちなみに、すべての敵が種族に関係なくリンクするので、敵を釣るときは十分注意しよう。

各デュナミスの制限

デュナミス名	時間※	人数
サンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジュノ、ボスディン、ザルカバード	60～210分	1～64人
バルクルム、ブブリム、クフィム	60～120分	1～36人
タブナジア	15～120分	1～18人

※制限時間内でもエリアに1人もいない状態が10分続くと占有が解除される。

デュナミスに出現する敵

● 石像系
獣人の姿を模した石像。移動速度は遅いが物理攻撃に耐性があるので、精霊魔法などで対処すること。目が緑の石像を倒すと周囲のPCのMPが全快し、青の石像を倒すとHPが全快する。なるべく多くの人が回復できる場所で倒そう。なお、ザルカバードなどに出現するアーリマン族も役割は同じだ。

● 獣人系
全エリアに出現する基本となる敵。すべての敵がジョブを持っていて、1回だけジョブごとのSPアビリティを使用する。同種族であってもジョブによって対処方法は異なるため、ジョブタイプごとの名前や対処を下表で確認しておいてほしい。また、固有名の獣人は専用の特殊技も使うので注意したい。

● ナイトメア系
バルクルム、ブブリム、クフィム、タブナジアのみで出現する、名前の頭に「Nightmare」が付く獣人以外の敵。戦闘態勢になると同種族を数体呼び出してくる。通常エリアにいる敵よりも能力や特殊技が強化されているのが特徴。倒すと背や腰の装備のほか、壊れたレリック防具を落とすことがある。

ジョブ別の獣人名一覧 (赤字は特に注意したいジョブ)

ジョブ	SPアビリティへの対処	オーク※1	クゥダフ※1	ヤグード※1	ゴブリン※1	シャドウ※2	デーモン※3
戦士	スタン、フラッシュ等	Footsoldier	Vindicator	Skirmisher	Smithy	Warrior	Warrior
モンク	スタン、スリプル、センチネルなど	Grappler	Militant	Sentinel	Pitfighter	Monk	Monk
白魔道士	ほかの敵と離してから攻撃	Amputator	Constable	Priest	Alchemist	White Mage	White Mage
黒魔道士	常時サイレスを切らさない	Mesmerizer	Thaumaturge	Prelate	Shaman	Black Mage	Black Mage
赤魔道士	常時サイレスを切らさない	Vexer	Protector	Visionary	Enchanter	Red Mage	Red Mage
シーフ	遠隔や精霊魔法で攻撃	Pillager	Purloiner	Liberator	Welldigger	Thief	Thief
ナイト	精霊魔法で攻撃	Trooper	Defender	Exemplar	Armorer	Paladin	Paladin
暗黒騎士	スタン、フラッシュ等	Neckchopper	Vigilante	Inciter	Tinkerer	Dark Knight	Dark Knight
獣使い	本体を先に倒す※4	Hawker	Beasttender	Ogresoother	Pathfinder	Beastmaster	Beastmaster
吟遊詩人	常時サイレスを切らさない	Bugler	Minstrel	Chanter	Maestro	Bard	Bard
狩人	盾役以外ターゲットを取らない	Predator	Mason	Salvager	Ambusher	Ranger	Ranger
侍	スタン、フラッシュ等	Gutslasher	Hatamoto	Persecutor	Ronin	Samurai	Samurai
忍者	事前にシェル、金剛身、ランパートなど	Backstabber	Kusa	Assassin	Hitman	Ninja	Ninja
竜騎士	飛竜を寝かせて本体を先に倒す	Impaler	Drakekeeper	Partisan	Dragontamer	Dragoon	Dragoon
召喚士	召喚獣を寝かせている間に攻撃して倒す	Dollmaster	Undertaker	Oracle	Necromancer	Summoner	Summoner

※1:すべて名前の頭に「Vanguard」がつく　※2:すべて名前の頭に「Hydra」がつく　※3:すべて名前の頭に「Kindred」がつく　※4:ペットがいると「使い魔」を使うが、ペットがいないとPCを魅了して操る

デュナミスにおける役割分担

デュナミスでは1度に大量の敵を相手にするため、参加者全員が役割を決めて効率よく敵を倒すことが重要だ。役割はおもに釣り役、石像破壊役、殲滅役、寝かせ役の4種類。それぞれの行動や適したジョブは下記のとおりだ。戦闘の流れとしては釣り役が石像を釣って味方のほうに走り、石像破壊役は石像を、殲滅役は石像以外の敵を攻撃。残った敵を寝かせ役が「スリプル」や「ララバイ」を使用して眠らせることになる。

各役割ごとのポイント

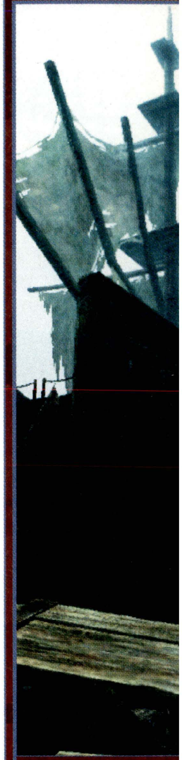
名前	適したジョブ	内容
釣り役	シ・忍	石像などを攻撃して本体に連れてくるのが役目。敵を大量にリンクさせない釣りの腕前も必要となる
石像破壊役	黒・赤・学	精霊魔法で石像を破壊する役目。すべての石像を倒しおわったら殲滅役のフォローに回ろう
殲滅役	前衛全般	石像などから出現した敵を処理するのが役目。1パーティにつき1体の敵を受け持ち、すばやく倒していこう
寝かせ役	赤・吟・黒・学	フリーになっている敵を眠らせるのが役目。起きた敵に攻撃されやすいので、「ブリンク」や「ストンスキン」を忘れずに

POINT 薬品を準備しよう

デュナミスでは激しい戦闘が行われるため、役割ごとに下記の表のような薬品を準備しておくのがオススメ。特に釣り役はオトリ役を兼ねることも多いため、「リレイズ」がかかるアイテムは必ず持ち込もう。

用意したい薬品

対象	アイテム
釣り役	リレイズ系アイテム
前衛	毒消し、聖水、目薬
魔法を使うジョブ	やまびこ薬



入手したレリックを強化しよう

デュナミスで入手できる武具のうち、背・腰を除く各装備品は、特定の条件とアイテムを揃えることで強化することができる。武器は最初D1 隔999と最低の性能だが4段階の強化を経ると、現時点では「最強」と呼ぶにふさわしい性能になる。ただし、強化に必要なアイテムの取得難易度が高く、代金として支払う旧貨幣の枚数が合計約18000枚と、時間とギルがすさまじくかかるのが難点。強化する覚悟を決めたら根気よく集めていこう。一方防具は元になるレリック防具の性能もあってか、著しい性能アップはない。とはいえ強化することで、より高性能な装備になるのは間違いないので、劣化レリック防具を入手したら是非とも強化しよう。強化に必要なアイテムや旧貨幣は、武器の強化と比べれば楽にそろえられるはずだ。



◀最終強化を果たしたレリック武器は独自グラフィックの逸品。それぞれの武器ごとに専用WSを使用できる。

強化方法　レリック武器＋楽器＋盾（武器データはP.135を参照）

各レリック武器の強化は、強化元のアイテムを持っている状態でズヴァール城外郭(J−8)にいるSwichstixと話すことから始まる。そのうえで、1段階目はデュナミスで入手した武器＋素材、2段階目は強化した武器＋同じカテゴリの武器3種、3段階目は強化した武器＋デュナミス−ボスディンで入手できる武器に対応した「〜の証」、そして最終段階は強化した武器＋デュナミス−ザルカバードで入手できる武器に対応した「〜の欠片」＋Vanguard Dragonが落とす「ブシュケー」が必要になる。これら指定されたアイテムを渡したあとに、代金として旧貨幣をトレードすると強化してくれる。

●レリック武器の強化方法

1. レリック武器を持ってズヴァール城外郭(J−8)にいるSwichstixと話す
▼
2. SwichstixにレリックA武器と必要なアイテムを渡す
▼
3. 一定期間経過後、Swichstixに話して受け取る
▼
4. 最終段階のみ「〜の欠片」を持った状態でSwichstixと話してから、指定された場所にレリック武器と必要なアイテムをトレードする



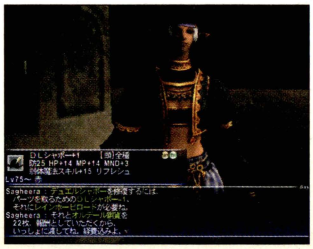
▲必要なアイテムをそろえて持っていくと預かってくれる。代金はあとから渡してもいい。

強化方法　レリック防具（防具データはP.136〜P.139を参照）

レリック防具の強化にかかわるNPCのSagheeraはリンバス突入にもかかわる人物で、プロマシアの呪縛ストーリーを第8章まで進めないと、そもそも相手にしてくれない。条件を満たして話しかけるとレリック防具の強化について聞くことができ、強化後の性能や必要なアイテムを教えてくれる。強化の材料には、デュナミスーバルクルム、ブブリム、クフィム、タブナジアで入手できる劣化レリック防具のほか、合成で作れる素材と旧貨幣が必要となる。渡してから完成するまではコンクエスト集計をまたぐ必要があるので、常時使う部位を強化するときは集計開始直前に渡すようにしよう。

●レリック防具のカスタム方法

1. プロマシアの呪縛ストーリーを第8章まで進める
▼
2. ジュノ港(I−8)にいるSagheeraと話す
▼
3. Sagheeraに、強化するレリック防具と必要なアイテムを渡す
▼
4. コンクエスト集計後、Sagheeraに話して受け取る



▲話しかけるとレリック防具の強化に必要なアイテムを教えてくれる。

攻略ページの見方



1 デュナミス名
攻略しているエリアの名称。

2 デュナミス情報
突入場所…突入するための場所とターゲット名称
最大人数…1回に突入できる最大人数
占有時間…エリア内に滞在できる時間で、突入時の初期占有時間と、延長できる最大時間を記載
サポートジョブ解放条件…突入時にサポートジョブが制限されるエリアのみ、サポートジョブを解放する方法を記載

3 入手レリック防具
入手できる可能性があるレリック防具のジョブと部位の一覧表で、劣化レリック防具については入手できる部位（全ジョブ共通）を記載。

4 編集部オススメ攻略情報
オススメルート1…編集部が実践した、クリアするためのオススメルート
オススメルート2…特定のアイテム狙いなど、クリア以外の目的のためのオススメルート
ボス撃破…各エリアに出現するボスの撃破方法
ポイント…攻略の難関となる場所の対処方法
注意…特定の敵や特殊技への対処方法

5 マップ
目印となる場所のポイントを記載したマップ情報。

レリック武器と防具の性能

デュナミスで入手できるレリック武器・防具の性能と入手できる場所、そして強化に必要なアイテムを一覧にまとめた。LSへの参加時や突入前に、どのアイテムを希望するべきかを確認するときなどに役立ててほしい。

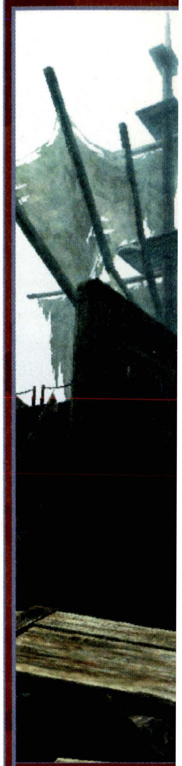
エリア別入手レリック武器データ

入手エリア	入手できるレリック武器(種別) ※すべてRE がつく
デュナミスーサンドリア	レリックブージ(両手斧)、レリックランス(両手槍)、遺品短刀(片手刀)、レリックガン(銃)
デュナミスーバストゥーク	レリックブレード(両手剣)、レリックアクス(片手斧)、レリックサイズ(両手鎌)、遺刀(両手刀)
デュナミスーウィンダス	レリックナックル(格闘)、レリックダガー(短剣)、レリックソード(片手剣)、レリックモール(片手棍)
デュナミスージュノ	レリックスタッフ(両手棍)、レリックボウ(弓)、レリックホルン(楽器)、レリックシールド(盾)

レリック武器強化データ (すべてRE がつく)

種別	段階	名称	性能	ジョブ	必要素材と代金(～の証と～の欠片、プシュケーはすべてRE がつく)
格闘	1	ミリタントナックル	D1 隔+96 デュナミス:D+16 隔+96 耐水+7	モ	コー・イ・ヌール、グリフィンなめし革、アダマン板、100バイン紙幣4枚
	2	デュナミスナックル	D16 隔+96 デュナミス:D+18 隔+96 耐水+9		ブロンズナックル、メタルナックル、ケーニヒスナックル、モニヨン銀貨14枚
	3	カエストス	D23 隔+96 デュナミス:ファイナルヘヴン		不撓不屈の証、ルンゴナンゴ翠貝貨61枚
	4	スファライ	D23 隔+86 攻+20 カウンター効果アップ ファイナルヘヴン		魔拳の欠片、プシュケー、10,000バイン紙幣
短剣	1	メーレフィクダガー	D1 隔200 デュナミス:D23 隔200 耐闇+7	赤シ吟	カンタレラ、オリハルコン、デオドライザー、100バイン紙幣4枚
	2	デュナミスダガー	D23 隔200 デュナミス:D26 隔200 耐闇+9		ブラスダガー、ポイズンダガー、ミセリコルデ、モニヨン銀貨14枚
	3	バターディア	D39 隔200 デュナミス:マーシーストローク		電光石火の証、ルンゴナンゴ翠貝貨61枚
	4	マンダウ	D39 隔176 攻+20 マーシーストローク 追加効果:毒		宝剣の欠片、プシュケー、10,000バイン紙幣
片手剣	1	グリプチックソード	D1 隔240 デュナミス:D40 隔240 耐雷+7	赤ナ	コー・イ・ヌール、オリハルコンの鎖、サーメットチップス、モニヨン銀貨4枚
	2	デュナミスソード	D40 隔240 デュナミス:D48 隔240 耐雷+9		ブロンズソード、ミスリルソード、ウィングソード、100バイン紙幣14枚
	3	カリバーン	D49 隔240 デュナミス:ナイツオブラウンド		獅子奮迅の証、ルンゴナンゴ翠貝貨61枚
	4	エクスカリバー	D49 隔233 攻+20 追加効果:自分のHPに比例したダメージ ナイツオブラウンド		聖剣の欠片、プシュケー、ランペール金貨
両手剣	1	ギルデッドブレード	D1 隔444 デュナミス:D80 隔444 耐風+7	戦ナ暗	グリフィンなめし革、アダマンインゴット、プラチナインゴット、モニヨン銀貨4枚
	2	デュナミスブレード	D80 隔444デュナミス:D85 隔444 耐風+9		クレイモア、ミスリルクレイモア、ダーククレイモア、ルンゴナンゴ翠貝貨16枚
	3	ヴァルハラ	D86 隔444 デュナミス:スカージ		唯我独尊の証、100バイン紙幣61枚
	4	ラグナロク	D86 隔431 命中+20 クリティカル発動率アップ スカージ		魔剣の欠片、プシュケー、ランペール金貨
片手斧	1	レオナインアクス	D1 隔288 デュナミス:D46 隔288 耐光+7	獣	クロノスの歯、エンゼルスキン、フェザーカラー+1、ルンゴナンゴ翠貝貨3枚
	2	デュナミスアクス	D46 隔288 デュナミス:D50 隔288 耐光+9		タバール、ダークタバール、タバルジン、モニヨン銀貨14枚
	3	オーガキラー	D53 隔288 デュナミス:オンスロート		万夫不当の証、100バイン紙幣60枚
	4	ガトラー	D53 隔280 攻+20 オンスロート 追加効果:チョーク		魔斧の欠片、プシュケー、リミララ縞貝貨
両手斧	1	アゴナルブージ	D1 隔504 デュナミス:D87 隔504 耐光+7	戦	ウーツインゴット、ダマスクインゴット、神代木、100バイン紙幣3枚
	2	デュナミスブージ	D89 隔504 デュナミス:D93 隔504 耐光+9		バタフライアクス、グレートアクス、ヘヴィダークアクス、ルンゴナンゴ翠貝貨16枚
	3	アバドンキラー	D99 隔504 デュナミス:メタトロントーメント		鎧袖一触の証、モニヨン銀貨60枚
	4	ブラビューラ	D99 隔488 命中+20 メタトロントーメント 追加効果:回避率ダウン		聖鉞の欠片、プシュケー、10,000バイン紙幣
両手鎌	1	メメントモリサイズ	D1 隔528 デュナミス:D82 隔528 耐氷+7	暗	マンモスの牙、有翼獅子のなめし革、虹の帯、ルンゴナンゴ翠貝貨5枚
	2	デュナミスサイズ	D82 隔528 デュナミス:D85 隔528 耐氷+9		サイズ、ボーンサイズ、デスサイズ、モニヨン銀貨16枚
	3	ベグ・ド・フォコン	D103 隔528 デュナミス:カタストロフィ		抜山蓋世の証、100バイン紙幣62枚
	4	アポカリプス	D103 隔513 命中+20 カタストロフィ 追加効果:暗闇		魔鎌の欠片、プシュケー、リミララ縞貝貨
両手槍	1	ホッツパーランス	D1 隔507 デュナミス:D82 隔507 耐土+7	竜	ランスウッド材、オリハルコン、アラクネの糸、ルンゴナンゴ翠貝貨4枚
	2	デュナミスランス	D82 隔507 デュナミス:D84 隔507 耐土+9		ブラススピア、ハルバード、飛竜の槍、100バイン紙幣16枚
	3	ゲイアサイル	D100 隔507 デュナミス:ゲイルスコグル		一騎当千の証、モニヨン銀貨61枚
	4	グングニル	D100 隔492 命中+20 ゲイルスコグル 追加効果:防御力ダウン		神槍の欠片 プシュケー、リミララ縞貝貨
片手刀	1	木菟	D1 隔227 デュナミス:D33 隔227 耐闇+7	忍	上代卸し鉄、タラスクの皮、玉糸、100バイン紙幣4枚
	2	朧月	D33 隔227 デュナミス:D40 隔227 耐闇+9		脇指、兜割、桜吹雪、ルンゴナンゴ翠貝貨16枚
	3	吉光	D42 隔227 デュナミス:生者必滅		疾風迅雷の証、モニヨン銀貨61枚
	4	鬼哭	D42 隔210 攻+20 生者必滅 追加効果:麻痺		鬼刀の欠片、プシュケー、10,000バイン紙幣
両手刀	1	疾風丸	D1 隔450 デュナミス:D76 隔450 耐風+7	侍	上代卸し鉄、セイレーンマクラメ、玉鋼、モニヨン銀貨3枚
	2	朧丸	D76 隔450 デュナミス:D79 隔450 耐風+9		太刀、三日月、飾太刀、ルンゴナンゴ翠貝貨15枚
	3	十握剣	D88 隔450 デュナミス:零之太刀・回天		一刀両断の証、100バイン紙幣60枚
	4	天の村雲	D88 隔437 命中+20 零之太刀・回天 追加効果:攻撃力ダウン		神刀の欠片、プシュケー、ランペール金貨
片手棍	1	バッテリングモール	D1 隔340 デュナミス:D29 隔340 耐雷+7	白	ウーツインゴット、プラチナインゴット、虹布、モニヨン銀貨5枚
	2	デュナミスモール	D30 隔340 デュナミス:D35 隔340 耐雷+9		ウォーハンマー、ホーリーモール、ブラスハンマー、100バイン紙幣16枚
	3	グリンタンニ	D57 隔340 デュナミス:ランドグリース		一殺多生の証、ルンゴナンゴ翠貝貨62枚
	4	ミョルニル	D57 隔308 攻+20 追加効果:MP回復 ランドグリース		神槌の欠片、プシュケー、ランペール金貨
両手棍	1	セージスタッフ	D1 隔402 デュナミス:D55 隔402 耐火+7	黒召	ランスウッド材、ピジョンブラッド、漆、ルンゴナンゴ翠貝貨5枚
	2	デュナミススタッフ	D55 隔402 デュナミス:D58 隔402 耐火+9		アッシュスタッフ、エルムスタッフ、マホガニースタッフ、100バイン紙幣16枚
	3	タイラス	D72 隔402 デュナミス:タルタロスゲート		百戦錬磨の証、モニヨン銀貨62枚
	4	クラウストルム	D72 隔390 命中+20 タルタロスゲート 追加効果:ディスペル		神棍の欠片、プシュケー、リミララ縞貝貨
弓	1	ウルヴァーボウ	D1 隔540 デュナミス:D68 隔540 耐水+7	狩侍	ベヒーモスの角、ランスウッド材、カーボンファイバー、モニヨン銀貨4枚
	2	デュナミスボウ	D68 隔540 デュナミス:D71 隔540 耐水+9		パワーボウ、ウォーボウ、重藤弓、モニヨン銀貨15枚
	3	二所藤の弓	D81 隔540 デュナミス:南無八幡		古今無双の証、ルンゴナンゴ翠貝貨61枚
	4	与一の弓	D81 隔524 飛命+20 飛攻+10 南無八幡		剛弓の欠片、プシュケー、ランペール金貨
銃	1	マークスマンガン	D1 隔600 デュナミス:D39 隔600 耐火+7	狩	マスターガンオイル、虹布、ダークインゴット、100バイン紙幣5枚
	2	デュナミスガン	D39 隔600 デュナミス:D42 隔600 耐火+9		アークゥイバス、パイレートガン、ヘルファイア、ルンゴナンゴ翠貝貨15枚
	3	フェルディナント	D47 隔600 デュナミス:カラナック		百発百中の証、モニヨン銀貨62枚
	4	アナイアレイター	D47 隔582 飛命+20 飛攻+10 カラナック		名銃の欠片、プシュケー、10,000バイン紙幣
楽器	1	ピリックホルン	デュナミス:CHR+1 耐氷+7	吟	マンモスの牙、クロノスの歯、ソードベルト+1、ルンゴナンゴ翠貝貨3枚
	2	デュナミスホルン	デュナミス:CHR+2 耐氷+9		ホルン、ゲムショルン、ショファー、100バイン紙幣14枚
	3	ミレニアムホルン	デュナミス:CHR+3 全歌+2		高山流水の証、モニヨン銀貨60枚
	4	ギャッラルホルン	CHR+4 全歌+2 歌唱スキル+10 管楽器スキル+10		魔笛の欠片、プシュケー、リミララ縞貝貨
盾	1	ブルワークシールド	防1 デュナミス:防22	ナ	アマルテアなめし革、オリハルコン板、神代木、※1
	2	デュナミスシールド	防22 デュナミス:防28		バックラー、ラウンドシールド、ケーニヒシールド、※2
	3	アンキレー	防32 デュナミス:シールドバッシュ性能アップ		金剛不壊の証、※3
	4	イージス	防40 シールドバッシュ性能アップ 被魔法ダメージ−25%		神楯の欠片、プシュケー、ランペール金貨

※1 モニヨン銀貨 100バイン紙幣 ルンゴナンゴ翠貝貨 各1枚　※2 モニヨン銀貨 100バイン紙幣 ルンゴナンゴ翠貝貨 各4枚
※3 モニヨン銀貨 100バイン紙幣 ルンゴナンゴ翠貝貨 各20枚



レリック防具&打ち直しデータ（1/4）（すべてREがつく）

戦士 ウォリアーアーマー

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
ウォリアーマスク	頭	73	防28 DEX+5 受け流しスキル+5 敵対心+1 ウォークライ効果アップ	デュナミスーウィンダス、デュナミスークフィム
WRマスク+1		75	防29 DEX+6 受け流しスキル+7 敵対心+1 ウォークライ効果アップ	WRマスクー1、ダークブロンズ板、1バイン紙幣28枚
ウォリアーロリカ	胴	75	防50 HP+10 攻+10 敵対心+4 アグレッサー効果アップ	デュナミスーザルカバード、デュナミスータブナジア
WRロリカ+1		75	防51 HP+30 攻+12 敵対心+4 アグレッサー効果アップ	WRロリカー1、ダークブロンズ板、1バイン紙幣28枚
ウォリアーマフラ	両手	72	防22 HP+20 VIT+5 攻+12 敵対心+2	デュナミスージュノ、デュナミスーブブリム
WRマフラ+1		75	防23 HP+20 VIT+6 攻+14 敵対心+2	WRマフラー1、ダークブロンズ板、1バイン紙幣28枚
ウォリアークウィス	両脚	74	防39 STR+5 敵対心+3 ダブルアタック+1	デュナミスーボスディン、デュナミスータブナジア
WRクウィス+1		75	防40 STR+6 敵対心+4 ダブルアタック+1	WRクウィスー1、ダークブロンズ板、1バイン紙幣28枚
ウォリアーカリガ	両足	71	防19 HP+10 AGI+5 敵対心+1 バーサク効果アップ	デュナミスーサンドリア、デュナミスーバルクルム
WRカリガ+1		75	防20 HP+15 AGI+6 敵対心+1 バーサク効果アップ	WRカリガー1、ダークブロンズ板、1バイン紙幣28枚
ウォリアーストーン	腰	70	防5 STR+5 命中+7 被クリティカルヒットー2%	デュナミスーバルクルム、デュナミスーブブリム

モンク メレーアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
メレークラウン	頭	75	防23 HP+5% STR+5 敵対心ー3 モクシャ+6	デュナミスーザルカバード、デュナミスータブナジア
MLクラウン+1		75	防24 HP+5% STR+6 敵対心ー4 モクシャ+6	MLクラウンー1、オピンニクの革、1バイン紙幣26枚
メレーシクラス	胴	74	防44 HP+5% VIT+5 リジェネ ヒーリングHP+6	デュナミスーボスディン、デュナミスータブナジア
MLシクラス+1		75	防45 HP+6% VIT+6 リジェネ ヒーリングHP+6	MLシクラスー1、シルバーブロケード、1バイン紙幣26枚
メレーグローブ	両手	73	防15 HP+3% 攻+16 モクシャ+4 チャクラ効果アップ2	デュナミスージュノ、デュナミスークフィム
MLグローブ+1		75	防16 HP+3% 攻+18 モクシャ+5 チャクラ効果アップ2	MLグローブー1、オピンニクの革、1バイン紙幣26枚
メレーホーズ	両脚	72	防31 HP+6% AGI+4 蹴撃+5 モクシャ+5	デュナミスーサンドリア、デュナミスーブブリム
MLホーズ+1		75	防32 HP+6% AGI+5 蹴撃+5 モクシャ+6	MLホーズー1、オピンニクの革、1バイン紙幣26枚
メレーゲートル	両足	71	防15 HP+4% DEX+4 ガードスキル+12 かまえる効果アップ	デュナミスーバストゥーク、デュナミスーバルクルム
MLゲートル+1		75	防16 HP+4% DEX+5 ガードスキル+14 かまえる効果アップ	MLゲートルー1、オピンニクの革、1バイン紙幣26枚
メレーケープ	背	70	防8 VIT+5 MND+5 ヒーリングHP+5	デュナミスーブブリム、デュナミスークフィム

白魔道士 クレリクアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
クレリクキャップ	頭	72	防24 MP+25 VIT+4 敵対心ー4 レジストサイレス効果アップ	デュナミスーサンドリア、デュナミスーブブリム
CRキャップ+1		75	防25 MP+25 VIT+5 敵対心ー5 レジストサイレス効果アップ	CRキャップー1、エーテルコットン、オルデール銅貨28枚
クレリクブリオー	胴	74	防42 MP+24 敵対心ー2 リフレシュ リジェネ回復量アップ	デュナミスーボスディン、デュナミスータブナジア
CRブリオー+1		75	防43 MP+29 敵対心ー3 リフレシュ リジェネ回復量アップ	CRブリオーー1、ホーリーレザー、オルデール銅貨28枚
クレリクミトン	両手	75	防16 MP+20 弱体魔法スキル+15 敵対心ー3 バニシュの対不死生物効果アップ	デュナミスーザルカバード、デュナミスータブナジア
CRミトン+1		75	防17 HP+20 MP+20 弱体魔法スキル+15 敵対心ー4 バニシュの対不死生物効果アップ	CRミトンー1、エーテルレザー、オルデール銅貨28枚
クレリクパンタロン	両脚	73	防31 MP+17 回復魔法スキル+15 敵対心ー2 属性耐性魔法効果+20	デュナミスージュノ、デュナミスークフィム
CRパンタロン+1		75	防32 MP+17 回復魔法スキル+15 敵対心ー3 属性耐性魔法効果+22	CRパンタロンー1、レインボービロード、オルデール銅貨26枚
クレリクダックビル	両足	71	防15 MP+18 MND+5 強化魔法スキル+10 敵対心ー1	デュナミスーウィンダス、デュナミスーバルクルム
CRダックビル+1		75	防16 MP+18 MND+6 強化魔法スキル+10 敵対心ー2	CRダックビルー1、エーテルホリー、オルデール銅貨28枚
クレリクベルト	腰	70	防4 MP+40 MND+6 ヒーリングMP+3	デュナミスーバルクルム、デュナミスークフィム

黒魔道士 ソーサラーアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
ソーサラーペタソス	頭	75	防23 MP+23 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+10 敵対心ー2	デュナミスーザルカバード、デュナミスータブナジア
SRペタソス+1		75	防24 MP+29 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+10 敵対心ー3	SRペタソスー1、エーテルレザー、トゥクク白貝貨28枚
ソーサラーコート	胴	74	防41 MP+12 精霊魔法スキル+5 敵対心ー2 リフレシュ	デュナミスーボスディン、デュナミスータブナジア
SRコート+1		75	防42 HP+12 MP+12 精霊魔法スキル+7 敵対心ー2 リフレシュ	SRコートー1、エーテルレザー、トゥクク白貝貨28枚
ソーサラーグローブ	両手	72	防15 MP+24 暗黒魔法スキル+10 敵対心ー2 マジックバーストダメージボーナス	デュナミスーウィンダス、デュナミスーブブリム
SRグローブ+1		75	防16 MP+24 暗黒魔法スキル+12 敵対心ー3 マジックバーストダメージボーナス	SRグローブー1、エーテルレザー、トゥクク白貝貨28枚
ソーサラートンバン	両脚	73	防30 MP+13 INT+3 敵対心ー2 曜日：精霊魔法効果アップ	デュナミスーバストゥーク、デュナミスークフィム
SRトンバン+1		75	防31 MP+20 INT+3 敵対心ー3 曜日：精霊魔法効果アップ	SRトンバンー1、エーテルコットン、トゥクク白貝貨28枚
ソーサラーサボ	両足	71	防14 MP+18 INT+2 敵対心ー1 コンサーブMP+5	デュナミスージュノ、デュナミスーバルクルム
SRサボ+1		75	防15 MP+18 INT+3 敵対心ー2 コンサーブMP+5	SRサボー1、エーテルホリー、トゥクク白貝貨28枚
ソーサラーベルト	腰	70	防4 HP+20 INT+6 詠唱中断率8%ダウン	デュナミスーバルクルム、デュナミスーブブリム

赤魔道士 デュエルアーマー

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
デュエルシャポー	頭	75	防24 MP+14 耐風+10 弱体魔法スキル+15 リフレシュ	デュナミスーザルカバード、デュナミスータブナジア
DLシャポー+1		75	防25 HP+14 MP+14 MND+3 弱体魔法スキル+15 リフレシュ	DLシャポーー1、レインボービロード、オルデール銅貨22枚
デュエルタバード	胴	74	防45 MP+24 AGI+4 回復魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	デュナミスーボスディン、デュナミスータブナジア
DLタバード+1		75	防46 MP+30 AGI+4 回復魔法スキル+12 ファストキャスト効果アップ	DLタバードー1、レインボービロード、オルデール銅貨22枚
デュエルグローブ	両手	72	防17 MP+18 INT+4 強化魔法スキル+15 魔法防御力アップ+2	デュナミスーバストゥーク、デュナミスーブブリム
DLグローブ+1		75	防18 MP+23 INT+5 強化魔法スキル+15 魔法防御力アップ+2	DLグローブー1、レインボービロード、オルデール銅貨22枚
デュエルタイツ	両脚	73	防33 MP+16 DEX+5 精霊魔法スキル+10 スパイク系効果アップ	デュナミスージュノ、デュナミスークフィム
DLタイツ+1		75	防34 MP+16 DEX+6 精霊魔法スキル+12 スパイク系効果アップ	DLタイツー1、レインボービロード、オルデール銅貨22枚
デュエルブーツ	両足	71	防15 MP+15 MND+4 回避スキル+5 魔法攻撃力アップ+4	デュナミスーサンドリア、デュナミスーバルクルム
DLブーツ+1		75	防16 MP+15 MND+5 回避スキル+5 魔法攻撃力アップ+5	DLブーツー1、オピンニクの革、オルデール銅貨26枚
デュエルベルト	腰	70	防4 INT+4 MND+4 ヒーリングHP+4 ヒーリングMP+4	デュナミスーブブリム、デュナミスークフィム

レリック防具&打ち直しデータ(2/4)(すべてREがつく)

シーフ　アサシンアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
アサシンボンネット	頭	71	防24 HP+16 DEX+5 敵対心+2 かすめとる効果アップ	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－バルクルム
ASボンネット+1		75	防25 HP+16 DEX+6 敵対心+3 かすめとる効果アップ	ASボンネット－1、草帆布、トゥクク白貝貨26枚
アサシンベスト	胴	72	防45 HP+22 AGI+4 敵対心+3 クリティカル発動率アップ	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－ブブリム
ASベスト+1		75	防46 HP+22 AGI+5 敵対心+5 クリティカル発動率アップ	ASベスト－1、草帆布、トゥクク白貝貨26枚
アサシンアムレット	両手	75	防16 HP+7 CHR+5 敵対心+3 トレジャーハンター+1	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
ASアムレット+1		75	防17 HP+26 CHR+5 敵対心+5 トレジャーハンター+1	ASアムレット－1、大羊のシャミ革、トゥクク白貝貨28枚
アサシンキュロット	両脚	74	防34 HP+19 敵対心+4 ぬすむ+5 ギルスティール効果アップ	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
ASキュロット+1		75	防35 HP+25 敵対心+5 ぬすむ+5 ギルスティール効果アップ	ASキュロット－1、草帆布、トゥクク白貝貨26枚
アサシンプーレーヌ	両足	73	防15 HP+15 CHR+5 トリプルアタック+1 敵対心+2	デュナミス－ジュノ、デュナミス－クフィム
ASプーレーヌ+1		75	防16 HP+15 CHR+6 トリプルアタック+1 敵対心+3	ASプーレーヌ－1、大羊のシャミ革、トゥクク白貝貨28枚
アサシンケープ	背	70	防7 DEX+4 AGI+4 敵対心+5	デュナミス－バルクルム、デュナミス－クフィム

ナイト　ヴァラーアーマー

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
ヴァラーコロネット	頭	73	防28 HP+18 回復魔法スキル+10 敵対心+3 ランパート効果アップ	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－クフィム
VLコロネット+1		75	防29 HP+18 MP+18 回復魔法スキル+10 敵対心+4 ランパート効果アップ	VLコロネット－1、ゴールドインゴット、オルデール銅貨20枚
ヴァラーサーコート	胴	75	防55 HP+23 DEX+3 敵対心+4 かばう性能アップ	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
VLサーコート+1		75	防56 HP+30 DEX+3 敵対心+5 かばう性能アップ	VLサーコート－1、ゴールドブロケード、オルデール銅貨20枚
ヴァラーガントレ	両手	72	防22 HP+16 VIT+5 敵対心+3 シールドバッシュ+10	デュナミス－サンドリア、デュナミス－ブブリム
VLガントレ+1		75	防23 HP+16 VIT+6 敵対心+4 シールドバッシュ+10	VLガントレ－1、聖なるミスリル板、オルデール銅貨30枚
ヴァラーブリーチズ	両脚	74	防43 HP+20 STR+5 敵対心+3 詠唱中断率10%ダウン	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
VLブリーチズ+1		75	防44 HP+20 STR+6 敵対心+4 詠唱中断率10%ダウン	VLブリーチズ－1、聖なるミスリル板、オルデール銅貨30枚
ヴァラーレギンス	両足	71	防19 HP+18 MND+3 敵対心+1 センチネル効果アップ	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－バルクルム
VLレギンス+1		75	防20 HP+18 MND+4 敵対心+2 センチネル効果アップ	VLレギンス－1、聖なるミスリル板、オルデール銅貨30枚
ヴァラーケープ	背	70	防16 HP+40 VIT+6 敵対心+3	デュナミス－バルクルム、デュナミス－ブブリム

暗黒騎士　アビスアーマー

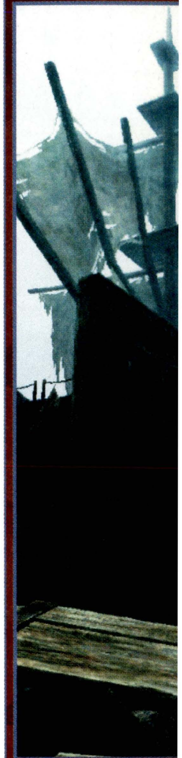
防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
アビスバーゴネット	頭	75	防27 HP+30 VIT+7 攻+10 レジストパライズ効果アップ	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
ABバーゴネット+1		75	防28 HP+30 VIT+8 攻+12 レジストパライズ効果アップ	ABバーゴネット－1、ダーク板、1バイン紙幣28枚
アビスキュイラス	胴	74	防49 HP+20 MND+4 命中+10 魔法攻撃力アップ+10	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
ABキュイラス+1		75	防50 HP+27 MND+4 命中+12 魔法攻撃力アップ+10	ABキュイラス－1、ダークアダマン板、1バイン紙幣20枚
アビスガントレット	両手	72	防20 MP+20 DEX+5 INT+8 暗黒魔法スキル+5	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－ブブリム
ABガントレット+1		75	防21 MP+20 DEX+5 INT+9 暗黒魔法スキル+7	ABガントレット－1、ダーク板、1バイン紙幣28枚
アビスフランチャー	両脚	73	防38 MP+18 MND+5 暗黒魔法スキル+5 魔法防御力アップ+5	デュナミス－ジュノ、デュナミス－クフィム
ABフランチャー+1		75	防39 HP+18 MP+18 MND+5 暗黒魔法スキル+7 魔法防御力アップ+5	ABフランチャー－1、ダーク板、1バイン紙幣28枚
アビスソルレット	両足	71	防17 MP+12 弱体魔法スキル+5 ラストリゾート効果アップ	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－バルクルム
ABソルレット+1		75	防18 MP+12 命中+2 弱体魔法スキル+5 ラストリゾート効果アップ	ABソルレット－1、ダーク板、1バイン紙幣28枚
アビスケープ	背	70	防6 命中+7 ウェポンスキルの命中+7 魔法命中率+7	デュナミス－ブブリム、デュナミス－クフィム

獣使い　モンスターアーマー

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
モンスターヘルム	頭	71	防26 HP+19 CHR+4 受け流しスキル+3 あやつる+5	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－バルクルム
MSヘルム+1		75	防27 HP+19 MP+19 CHR+5 受け流しスキル+3 あやつる+5	MSヘルム－1、マンモスの牙、トゥクク白貝貨30枚
モンスタージャック	胴	72	防49 HP+21 INT+6 いたわる性能アップ2 あやつる+6	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－ブブリム
MSジャック+1		75	防50 HP+21 INT+7 いたわる性能アップ2 あやつる+7	MSジャック－1、イエロームートン、トゥクク白貝貨26枚
モンスターグローブ	両手	75	防15 HP+14 AGI+4 よびだす性能アップ あやつる+4	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
MSグローブ+1		75	防16 HP+20 AGI+5 よびだす性能アップ あやつる+4	MSグローブ－1、イエロームートン、トゥクク白貝貨26枚
モンスタートラウザ	両脚	73	防34 HP+17 DEX+4 ヒーリングHP+3 あやつる+2	デュナミス－サンドリア、デュナミス－クフィム
MSトラウザ+1		75	防35 HP+17 DEX+5 ヒーリングHP+4 あやつる+2	MSトラウザ－1、カトブレパスの革、トゥクク白貝貨26枚
モンスターゲートル	両足	74	防14 HP+13 VIT+4 いたわる効果アップ2 あやつる+3	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
MSゲートル+1		75	防15 HP+13 VIT+5 いたわる効果アップ2 あやつる+3	MSゲートル－1、カトブレパスの革、トゥクク白貝貨26枚
モンスターベルト	腰	70	防5 CHR+6 命中+7 敵対心－3	デュナミス－バルクルム、デュナミス－クフィム

吟遊詩人　バードアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
バードラウンドリト	頭	72	防19 HP+13 CHR+5 歌唱スキル+5 敵対心－3	デュナミス－サンドリア、デュナミス－ブブリム
BDラウンドリト+1		75	防20 HP+13 CHR+6 歌唱スキル+5 敵対心－4	BDラウンドリト－1、金糸、1バイン紙幣26枚
バードジュストコル	胴	74	防45 HP+19 攻+18 王立軍楽隊式	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
BDジュストコル+1		75	防46 HP+19 攻+20 王立軍楽隊式	BDジュストコル－1、グリフィンなめし革、1バイン紙幣28枚
バードカフス	両手	73	防18 HP+16 回避+5 管楽器スキル+3 敵対心－3	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－クフィム
BDカフス+1		75	防19 HP+16 回避+5 管楽器スキル+5 敵対心－4	BDカフス－1、グリフィンなめし革、1バイン紙幣28枚
バードキャニオンズ	両脚	75	防31 HP+17 MP+42 神子雅楽隊式	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
BDキャニオンズ+1		75	防32 HP+26 MP+42 神子雅楽隊式	BDキャニオンズ－1、グリフィンなめし革、1バイン紙幣28枚
バードスリッパー	両足	71	防14 HP+12 受け流しスキル+3 弦楽器スキル+3 敵対心－2	デュナミス－ジュノ、デュナミス－バルクルム
BDスリッパー+1		75	防15 HP+12 受け流しスキル+4 弦楽器スキル+3 敵対心－3	BDスリッパー－1、グリフィンなめし革、1バイン紙幣28枚
バードケープ	背	70	防6 CHR+7 命中+7 回避+7	デュナミス－バルクルム、デュナミス－ブブリム



レリック防具&打ち直しデータ(3/4)(すべてREがつく)

狩人　スカウトアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
スカウトベレー	頭	73	防24 HP+15 MND+4 敵対心−3 リサイクル	デュナミス−ジュノ、デュナミス−クフィム
SCベレー+1		75	防25 HP+15 MND+5 敵対心−4 リサイクル	SCベレー−1、ハンターコットン、トゥクク白貝貨30枚
スカウトジャーキン	胴	75	防45 HP+23 DEX+4 ラピッドショット+5 敵対心−3	デュナミス−ザルカバード、デュナミス−タブナジア
SCジャーキン+1		75	防46 HP+23 DEX+5 ラピッドショット+5 敵対心−4	SCジャーキン−1、ハンターコットン、トゥクク白貝貨30枚
スカウトブレーサー	両手	71	防14 HP+13 AGI+5 回避+7 敵対心−2	デュナミス−ウィンダス、デュナミス−バルクルム
SCブレーサー+1		75	防15 HP+13 AGI+6 回避+9 敵対心−2	SCブレーサー−1、クァールのなめし革、トゥクク白貝貨30枚
スカウトブラッカエ	両脚	72	防32 HP+18 飛命+7 受け流しスキル+10 敵対心−2	デュナミス−サンドリア、デュナミス−ブブリム
SCブラッカエ+1		75	防33 HP+18 飛命+9 受け流しスキル+10 敵対心−3	SCブラッカエ−1、クァールのなめし革、トゥクク白貝貨30枚
スカウトソックス	両足	74	防16 HP+12 VIT+5 飛攻+10 敵対心−3	デュナミス−ボスディン、デュナミス−タブナジア
SCソックス+1		75	防17 HP+12 VIT+5 飛攻+12 敵対心−4	SCソックス−1、オピンニクの革、トゥクク白貝貨26枚
スカウトベルト	腰	70	防4 AGI+5 飛命+7 飛攻+7	デュナミス−ブブリム、デュナミス−クフィム

侍　早乙女具足

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
早乙女桃形兜	頭	75	防25 HP+20 命中+10 飛命+5 敵対心+1	デュナミス−ザルカバード、デュナミス−タブナジア
早乙女桃形兜改		75	防26 HP+20 命中+12 飛命+7 敵対心+1	劣化早乙女桃形兜、ゴールド板、1バイン紙幣24枚
早乙女胴丸	胴	74	防50 HP+34 VIT+6 ストアTP+3 敵対心+1	デュナミス−ボスディン、デュナミス−タブナジア
早乙女胴丸改		75	防51 HP+34 VIT+7 ストアTP+5 敵対心+1	劣化早乙女胴丸、伊予札、1バイン紙幣22枚
早乙女筒篭手	両手	73	防21 HP+10 攻+10 敵対心+1 黙想効果アップ	デュナミス−バストゥーク、デュナミス−クフィム
早乙女筒篭手改		75	防22 HP+20 攻+12 敵対心+1 黙想効果アップ	劣化早乙女筒篭手、野牛の擬革、1バイン紙幣20枚
早乙女板佩楯	両脚	72	防40 HP+18 AGI+3 敵対心+1 心眼性能アップ	デュナミス−ウィンダス、デュナミス−ブブリム
早乙女板佩楯改		75	防41 HP+33 AGI+4 敵対心+1 心眼性能アップ	劣化早乙女板佩楯、野牛の擬革、1バイン紙幣20枚
早乙女筒脛当	両足	71	防18 HP+23 DEX+5 攻+8 敵対心+1	デュナミス−ジュノ、デュナミス−バルクルム
早乙女筒脛当改		75	防19 HP+23 DEX+6 攻+10 敵対心+1	劣化早乙女筒脛当、野牛の擬革、1バイン紙幣20枚
早乙女腰当	腰	70	防4 DEX+5 命中+7 飛命+7	デュナミス−バルクルム、デュナミス−クフィム

忍者　甲賀装束

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
甲賀半首	頭	73	防22 HP+20 忍術ダメージアップ 夜間:受け流しスキル+10	デュナミス−ウィンダス、デュナミス−クフィム
甲賀半首改		75	防23 HP+27 忍術ダメージアップ 夕方〜早朝:受け流しスキル+12	劣化甲賀半首、軽量スチール板、1バイン紙幣26枚
甲賀鎖帷子	胴	74	防46 命中+12 攻+16 飛命+8 飛攻+8	デュナミス−ボスディン、デュナミス−タブナジア
甲賀鎖帷子改		75	防47 命中+12 攻+16 飛命+10 飛攻+10	劣化甲賀鎖帷子、軽量スチール板、1バイン紙幣26枚
甲賀手甲	両手	75	防18 忍具の知識 夜間:STR+12 ヘイスト+4%	デュナミス−ザルカバード、デュナミス−タブナジア
甲賀手甲改		75	防19 忍具の知識 夕方〜早朝:STR+13 ヘイスト+4%	劣化甲賀手甲、軽量スチール板、1バイン紙幣26枚
甲賀袴	両脚	71	防31 HP+40 二刀流効果アップ 夜間:回避+10	デュナミス−サンドリア、デュナミス−バルクルム
甲賀袴改		75	防32 HP+40 二刀流効果アップ 夕方〜早朝:回避+12	劣化甲賀袴、野牛の擬革、1バイン紙幣20枚
甲賀脚絆	両足	72	防15 VIT+7 忍術スキル+10 夜間:DEX+7	デュナミス−ジュノ、デュナミス−ブブリム
甲賀脚絆改		75	防16 VIT+8 忍術スキル+12 夕方〜早朝:DEX+7	劣化甲賀脚絆、軽量スチール板、1バイン紙幣26枚
甲賀さらし	腰	70	防4 回避+4 ヘイスト+4% 魔法命中率+2	デュナミス−バルクルム、デュナミス−ブブリム

竜騎士　ウィルムアーマー

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
ウィルムアーメット	頭	75	防25 HP+16 STR+4 耐風+10 飛竜:ブレス効果アップ	デュナミス−ザルカバード、デュナミス−タブナジア
WMアーメット+1		75	防26 HP+16 STR+5 攻+2 飛竜:ブレス効果アップ	WMアーメット−1、雄羊の擬革、オルデール銅貨30枚
ウィルムメイル	胴	74	防49 HP+24 受け流しスキル+15 レジストブライン効果アップ 飛竜:サポートジョブ能力追加	デュナミス−ボスディン、デュナミス−タブナジア
WMメイル+1		75	防50 HP+33 受け流しスキル+15 ヘイスト+2% 飛竜:サポートジョブ能力追加	WMメイル−1、雄羊の擬革、オルデール銅貨30枚
ウィルムフィンガー	両手	73	防19 HP+16 AGI+3 命中+5 飛竜:被魔法ダメージ−5%	デュナミス−ジュノ、デュナミス−クフィム
WMフィンガー+1		75	防20 HP+16 MP+16 AGI+4 命中+7 飛竜:被魔法ダメージ−5%	WMフィンガー−1、雄羊のなめし革、オルデール銅貨30枚
ウィルムブレー	両脚	71	防32 HP+13 DEX+5 ハイジャンプ効果アップ 飛竜:被物理ダメージ−5%	デュナミス−バストゥーク、デュナミス−バルクルム
WMブレー+1		75	防33 HP+13 DEX+6 ハイジャンプ効果アップ 飛竜:被物理ダメージ−6%	WMブレー−1、雄羊のなめし革、オルデール銅貨30枚
ウィルムグリーヴ	両足	72	防16 HP+10 VIT+4 耐氷+10 飛竜:ヒーリングHP+6	デュナミス−サンドリア、デュナミス−ブブリム
WMグリーヴ+1		75	防17 HP+10 VIT+5 耐氷+10 飛竜:ヒーリングHP+7	WMグリーヴ−1、雄羊のなめし革、オルデール銅貨30枚
ウィルムベルト	腰	70	防5 VIT+5 命中+7 攻+7	デュナミス−ブブリム、デュナミス−クフィム

召喚士　サマナーアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
サマナーホーン	頭	75	防18 MP+25 INT+3 契約の履行使用間隔−3 天気:召喚獣維持費−3	デュナミス−ザルカバード、デュナミス−タブナジア
SMホーン+1		75	防19 MP+30 INT+4 契約の履行使用間隔−3 天気:召喚獣維持費−3	SMホーン−1、コーラルホーン、トゥクク白貝貨30枚
サマナーダブレット	胴	74	防38 MP+20 契約の履行使用間隔−3 召喚獣:クリティカルヒット+3% 曜日:召喚獣維持費−3	デュナミス−ボスディン、デュナミス−タブナジア
SMダブレット+1		75	防39 MP+20 契約の履行使用間隔−4 召喚獣:クリティカルヒット+4% 曜日:召喚獣維持費−3	SMダブレット−1、ウルフフェルト、トゥクク白貝貨30枚
サマナーブレーサー	両手	72	防15 MP+25 召喚魔法スキル+10 契約の履行使用間隔−2 召喚獣:命中率アップ	デュナミス−バストゥーク、デュナミス−ブブリム
SMブレーサー+1		75	防16 MP+30 召喚魔法スキル+12 契約の履行使用間隔−2 召喚獣:命中率アップ	SMブレーサー−1、ウルフフェルト、トゥクク白貝貨30枚
サマナースパッツ	両脚	71	防29 MP+20 MND+3 精霊召喚獣の魔法使用間隔短縮 契約の履行使用間隔−2	デュナミス−ウィンダス、デュナミス−バルクルム
SMスパッツ+1		75	防30 MP+25 精霊召喚獣の魔法使用間隔短縮 契約の履行使用間隔−2 召喚獣:敵対心+2	SMスパッツ−1、ウルフフェルト、トゥクク白貝貨30枚
サマナーピガッシュ	両足	73	防14 MP+20 VIT+3 召喚獣:攻撃力アップ 契約の履行使用間隔−2	デュナミス−サンドリア、デュナミス−クフィム
SMピガッシュ+1		75	防15 MP+25 召喚獣:攻撃力アップ2 敵対心+2 契約の履行使用間隔−2	SMピガッシュ−1、神代木、トゥクク白貝貨28枚
サマナーケープ	背	70	防6 HP+30 MP+30 敵対心−1	デュナミス−バルクルム、デュナミス−クフィム

レリック防具&打ち直しデータ(4/4)(すべてREがつく)

青魔道士　ミラージアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
ミラージケフィエ	頭	75	防24 HP+15 VIT+3 青魔法スキル+5 与ブレス効果アップ	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
MIケフィエ+1		75	防25 HP+15 VIT+4 青魔法スキル+5 与ブレス効果アップ	MIケフィエ－1 クロマカラクール革 オルデール銅貨26枚
ミラージジュバ	胴	74	防45 MP+20 命中+10 敵対心－2 リフレシュ	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
MIジュバ+1		75	防46 MP+20 命中+12 敵対心－3 リフレシュ	MIジュバ－1 滑らかなビロード オルデール銅貨26枚
ミラージバズバンド	両手	73	防17 HP+12 MP+12 DEX+5 MND+5 回避+5	デュナミス－サンドリア、デュナミス－クフィム
MIバズバンド+1		75	防18 HP+12 MP+12 DEX+6 MND+6 回避+5	MIバズバンド－1 クロマカラクール革 オルデール銅貨26枚
ミラージシャルワー	両脚	72	防31 HP+10 MP+10 STR+3 命中+5 魔法命中率+3	デュナミス－サンドリア、デュナミス－ブブリム
MIシャルワー+1		75	防32 HP+15 MP+15 STR+3 命中+5 魔法命中率+5	MIシャルワー－1 滑らかなビロード オルデール銅貨26枚
ミラージチャルク	両足	71	防16 MP+15 AGI+3 INT+3 攻+5 敵対心－2	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－バルクルム
MIチャルク+1		75	防17 MP+15 AGI+4 INT+4 攻+5 敵対心－2	MIチャルク－1 クロマカラクール革 オルデール銅貨26枚
ミラージマント	背	70	防6 MP+20 命中+7 魔法命中率+3	デュナミス－バルクルム、デュナミス－ブブリム

コルセア　コモドアアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
コモドアトリコルヌ	頭	75	防24 HP+10 飛攻+8 ファントムロール性能アップ	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
CMトリコルヌ+1		75	防25 HP+12 飛攻+10 ファントムロール性能アップ	CMトリコルヌ－1 オピンニクの革 1バイン紙幣30枚
コモドアフラック	胴	74	防45 STR+3 命中+8 飛攻+8 ランダムディール効果アップ	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
CMフラック+1		75	防46 STR+3 命中+10 飛攻+10 ランダムディール効果アップ	CMフラック－1 オイルクロス 1バイン紙幣30枚
コモドアガントリー	両手	72	防14 HP+12 AGI+2 飛命+5 スナップショット効果アップ	デュナミス－ジュノ、デュナミス－ブブリム
CMガントリー+1		75	防15 HP+15 AGI+3 飛命+5 スナップショット効果アップ	CMガントリー－1 オイルクロス 1バイン紙幣30枚
コモドアトルーズ	両脚	71	防30 HP+22 STR+3 AGI+3 攻+3 回避+3	デュナミス－サンドリア、デュナミス－バルクルム
CMトルーズ+1		75	防31 HP+22 STR+3 AGI+3 攻+7 回避+7	CMトルーズ－1 オイルクロス 1バイン紙幣30枚
コモドアブーツ	両足	73	防16 HP+12 DEX+3 INT+3 命中+5 敵対心－3	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－クフィム
CMブーツ+1		75	防17 HP+12 DEX+3 INT+3 命中+7 敵対心－4	CMブーツ－1 マーリドのなめし革 1バイン紙幣30枚
コモドアベルト	腰	70	防4 STR+4 飛命+8 飛攻+5	デュナミス－バルクルム、デュナミス－クフィム

からくり士　パンタンアタイア

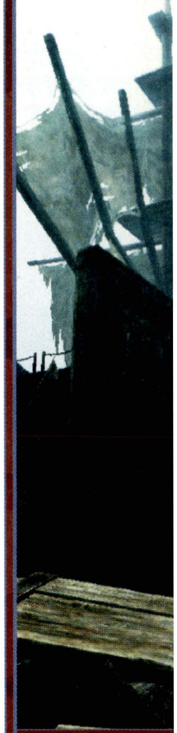
防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
パンタンタージ	頭	75	防19 HP+12 STR+3 AGI+3 リジェネ オートマトン:リジェネ	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
PNタージ+1		75	防20 HP+12 STR+4 AGI+4 リジェネ オートマトン:リジェネ	PNタージ－1 フーラード トゥクク白貝貨26枚
パンタントベ	胴	74	防45 HP+15 命中+10 モクシャ+5 オートマトン:命中+10	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
PNトベ+1		75	防46 HP+15 命中+12 モクシャ+5 オートマトン:命中+12	PNトベ－1 ゴールドブロケード トゥクク白貝貨26枚
パンタンダスタナ	両手	73	防18 HP+16 DEX+2 CHR+2 ヘイスト+3% オートマトン:ヘイスト+3%	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－クフィム
PNダスタナ+1		75	防19 HP+25 DEX+3 CHR+3 ヘイスト+3% オートマトン:ヘイスト+3%	PNダスタナ－1 フーラード トゥクク白貝貨26枚
パンタンチュリダル	両脚	71	防32 HP+13 STR+2 VIT+2 命中+5 オートマトン:魔法命中率+5	デュナミス－ジュノ、デュナミス－バルクルム
PNチュリダル+1		75	防33 HP+13 STR+2 VIT+2 命中+7 オートマトン:魔法命中率+7	PNチュリダル－1 フーラード トゥクク白貝貨26枚
パンタンバブーシュ	両足	72	防17 HP+14 INT+2 MND+2 攻+5 オートマトン:魔法攻撃力アップ+5	デュナミス－サンドリア、デュナミス－ブブリム
PNバブーシュ+1		75	防18 HP+22 INT+3 MND+3 攻+5 オートマトン:魔法攻撃力アップ+5	PNバブーシュ－1 ベイストの革 トゥクク白貝貨26枚
パンタンケープ	背	70	防6 DEX+5 攻+15 オートマトン:攻+15	デュナミス－ブブリム、デュナミス－クフィム

踊り子　エトワールアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
エトワールティアラ	頭	72	防18 HP+20 STR+4 攻+5 ワルツ回復量+5%	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－ブブリム
ETティアラ+1		75	防19 HP+20 STR+5 攻+7 ワルツ回復量+5%	ETティアラ－1 ゴールドインゴット オルデール銅貨30枚
エトワールカザク	胴	75	防39 DEX+4 命中+10 攻+12 V.フラリッシュ効果アップ	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
ETカザク+1		75	防40 DEX+4 命中+12 攻+14 V.フラリッシュ効果アップ	ETカザク－1 シリス オルデール銅貨30枚
エトワールバングル	両手	71	防17 HP+15 VIT+3 AGI+3 攻+5 回避+5 敵対心+2	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－バルクルム
ETバングル+1		75	防18 HP+15 VIT+4 AGI+4 攻+5 回避+5 敵対心+3	ETバングル－1 ゴールドインゴット オルデール銅貨30枚
エトワールタイツ	両脚	74	防28 STR+3 CHR+3 ヘイスト+3% ジグ持続時間アップ	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
ETタイツ+1		75	防29 STR+4 CHR+4 ヘイスト+3% ジグ持続時間アップ	ETタイツ－1 滑らかなビロード オルデール銅貨30枚
エトワールシュー	両足	73	防16 HP+15 DEX+4 命中+3 ステップ命中率アップ	デュナミス－ジュノ、デュナミス－クフィム
ETトーシュー+1		75	防17 HP+20 DEX+4 命中+5 ステップ命中率アップ	ETトーシュー－1 ホーリーレザー オルデール銅貨30枚
エトワールケープ	背	70	防5 DEX+5 CHR+5 命中+5 回避+5	デュナミス－バルクルム、デュナミス－クフィム

学者　アギュトアタイア

防具名	部位	装備Lv	性能	入手場所・強化必要素材
アギュトボード	頭	75	防16 HP+10 MP+10 MND+5 精霊魔法スキル+7 グリモア中の詠唱時間短縮	デュナミス－ザルカバード、デュナミス－タブナジア
AGボード+1		75	防17 HP+12 MP+12 MND+6 精霊魔法スキル+7 グリモア中の詠唱時間短縮	AGボード－1 プラチナインゴット 1バイン紙幣28枚
アギュトガウン	胴	74	防38 HP+15 MP+15 強化魔法スキル+7 魔法防御力アップ+5 机上演習効果アップ	デュナミス－ボスディン、デュナミス－タブナジア
AGガウン+1		75	防39 HP+17 MP+17 強化魔法スキル+7 魔法防御力アップ+6 机上演習効果アップ	AGガウン－1 緋麻布 1バイン紙幣28枚
アギュトブレーサー	両手	71	防14 MP+20 INT+3 MND+3 弱体魔法スキル+7 敵対心－2	デュナミス－サンドリア、デュナミス－バルクルム
AGブレーサー+1		75	防15 MP+20 INT+4 MND+4 弱体魔法スキル+7 敵対心－3	AGブレーサー－1 リンクスの革 1バイン紙幣28枚
アギュトパンツ	両脚	73	防27 HP+15 MP+15 INT+5 暗黒魔法スキル+7 敵対心－2	デュナミス－バストゥーク、デュナミス－クフィム
AGパンツ+1		75	防28 HP+17 MP+17 INT+6 暗黒魔法スキル+7 敵対心－3	AGパンツ－1 エーテルレザー 1バイン紙幣28枚
アギュトローファー	両足	72	防13 MP+20 回復魔法スキル+7 天候:電光石火の章 疾風迅雷の章効果アップ	デュナミス－ウィンダス、デュナミス－ブブリム
AGローファー+1		75	防14 MP+25 回復魔法スキル+9 天候:電光石火の章 疾風迅雷の章効果アップ	AGローファー－1 耐熱毛織物 1バイン紙幣28枚
アギュトベルト	腰	70	防6 MP+20 INT+5 MND+5 魔法命中率+2 魔法防御力アップ+2	デュナミス－ブブリム、デュナミス－クフィム



デュナミス－サンドリア
Dynamis San d'Oria

入手レリック防具									
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
足	脚	頭	ー	足	ー	手	ー	脚	頭
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
脚	ー	脚	足	足	手	脚	足	ー	手

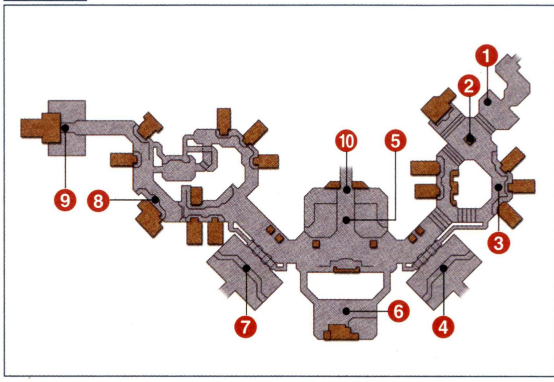
突入場所 南サンドリア(L−5)/Trail Markings **最大人数** 64人 **占有時間** 60〜210分

出現する主な敵はオーク族。通常のオーク族と同じく「バトルダンス」(範囲ダメージ+DEXダウン)や「スラムダンク」(単体ダメージ+バインド)などの特殊技を使う。後者のバインド効果がやっかいなので、各パーティに1人は「イレース」を使えるジョブを入れ、受けたら自己申告して治してもらおう。獣タイプのペット対策に「魔物達のララバイ」など、光属性の寝かせが使えるジョブが数名いるといい。

ボスを出現させるために倒す敵

名前	種族(ジョブ)	場所
Wyrmgnasher Bjakdek	オーク族(竜騎士)	❹
Reapertongue Gadgquok	オーク族(召喚士)	❼

MAP



● MAPポイント
- ❶ モグハウス入口
- ❷ 噴水
- ❸ 横丁
- ❹ 東ロンフォール出口広場
- ❺ 中央広場
- ❻ チョコボ厩舎前
- ❼ 西ロンフォール出口広場
- ❽ 革工ギルド前
- ❾ 邸宅前
- ❿ 北サンドリア入口

オススメルート❶ 西ロンフォール出口を目指す

まずは❶から順番に敵を倒しつつ❹手前を目指す。❸は無視してもいいが、❹などで大量リンクした際に敵を連れ回しやすい場所なので、せん滅しておくと便利だ。次に右のポイントを参考に❹の固有名オークを狙う。これを倒すと❷の北に石像が出現。❷に出現した敵も倒したら❺と❻の敵、❼にいる固有名オークの順に倒していく。倒すと❿にボスが出現するので、❺の南側で戦おう。

ポイント 東西ロンフォール出口広場

広場に入る3つのゲートを出入りするように石像が1体ずつ徘徊している。この石像をうかつに釣ると、石像が呼び出した獣人に隣の石像がリンクし、その石像が呼び出した獣人に……とリンクが連鎖していき、最悪の場合は広場内すべての敵がリンクしてしまう。ここは、石像がゲートから通路に出たところを釣ると、出入りしている石像のリンクだけで済みやすい。広場にいるほかの敵も手前に来たときに釣れば安全だ。



◀敵が大量に出現して寝かせきれない場合、東の広場なら❸、西の広場なら❻を使って連れ回そう。

オススメルート❷ 西の固有名オークを狙う

時間と戦力に余裕があるなら、❾に出現する固有名オークVoidstreaker Butchnotch(忍)を倒して30分の時間延長を狙おう。道中では❽付近の石像は獣タイプを、❾の石像は忍タイプを大量に呼び出す。忍の「微塵がくれ」を連発させないよう、1体ずつ戦うこと。固有名オークを倒すと❾手前に石像が出現するので、❽付近まで下がってから倒すこと。



▲固有名オークは、範囲魅了技と石像の出現にそなえ、ほかの敵をせん滅してから精霊魔法の一斉射で倒す。

ボス撃破 状況に合わせて戦う

戦力に余裕があるならボスと同時に出現した敵をせん滅する。❺の南に本隊を配置し、ボスを釣ったら❻を使って連れ回す。釣り役が連れ回しやすいように、競売所前は避けて戦うこと。固有名オーク2体(ともに吟)はほかの獣人をせん滅してから精霊魔法の一斉射で倒す。「サイレス」は効きにくいが有効だ。

囮を使ってボスを引き抜く戦法もある。❻北側に味方を配置し、囮役はボスを釣って❹へ逃げ、引き抜き役はボスに「挑発」して❻まで連れていこう。ボスは「デス」(戦闘不能効果)を使ってくるので、引き抜き役を数人用意するか、「スタン」を使えるジョブを1人連れていこう。ボスを倒すと❹❼の四方や❻の南東、❶❾方面に石像が出現するので注意。

ボスデータ

名前	種族	場所
Overlord's Tombstone	巨大石像	❿

注意 ファナティックダンス

固有名オークが使う範囲魅了技。魅了されると固有名オークがターゲットしている味方を攻撃してしまう。固有名オークが出現したら、まずは寝かせて周囲の敵をせん滅しよう。そのあと、時間を合わせて精霊魔法を詠唱し、一斉に当てて倒すのだ。こうすれば技を使われる危険性は低い。黒が少ない場合は全員で近づいて攻撃し、あえて全員で魅了されるようにすれば被害を抑えられる。

注意 Vanguard's Hecteyes

獣タイプのオーク族Vanguard Hawkerが呼び出す、ヘクトアイズ族のペット。「ディスペガ」と特殊技の「凶眼」(前方視線麻痺)を使ううえ、「スリプル」が効かないのがやっかい。「魔物のララバイ」や「ライトショット」といった光属性の睡眠なら効くので、寝かせるのは吟やコが適任。攻撃役は「凶眼」を受けないように、敵の正面以外で戦おう。

デュナミス－バストゥーク
Dynamis Bastok

入手レリック防具									
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
ー	足	ー	脚	手	胴	頭	足	胴	手
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
ー	手	ー	脚	手	脚	足	ー	頭	脚

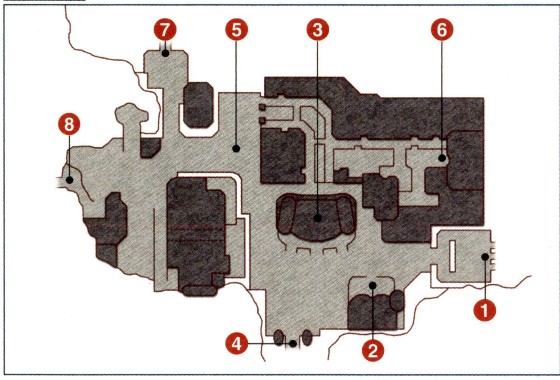
突入場所 バストゥーク鉱山区(K−8)／Trail Markings **最大人数** 64人 **占有時間** 60～210分

このエリアでは「ヘッドバット」(単体ダメージ+ノックバック)や「シェルバッシュ」(単体ダメージ+スタン)などの特殊技を使うクゥダフ族が相手。範囲攻撃がないぶん、ほかの獣人に比べると戦いやすい。囮作戦用にシーフを最低1人は組み込んでおき、白は獣タイプのペットや固有名クゥダフの特殊技対策に、「ストナ」と「イレース」を使う準備をしておこう。

ボスを出現させるために倒す敵

名前	種族(ジョブ)	場所
Gi'Pha Manameister	クゥダフ族(黒魔道士)	❻
Ko'Dho Cannonball	クゥダフ族(モンク)	❼
Ze'Vho Fallsplitter	クゥダフ族(暗黒騎士)	❽

MAP



MAPポイント
❶ モグハウス入口
❷ チョコボ厩舎
❸ 競売所
❹ 南グスタベルグ出口
❺ 鉱石通り入口前広場
❻ 錬金術ギルド
❼ バストゥーク商業区入口
❽ ツェールン鉱山入口

オススメルート❶ 鉱石通り入口を目指して進む

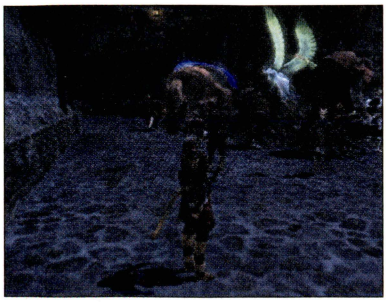
❶からスタートし、敵を倒しつつ❺を目指す。❷の石像が獣タイプを大量に呼び出すので、右記を参考に対処。❸周辺と❹にいる敵もせん滅しよう。続いて❹を拠点に❺に至る道にいる敵を倒していく。❺の北と南東にいる石像のいずれかがBe'Ebo Tortoisedriver(獣)を呼び出し、これを倒すと20分の延長だ。❺と南西のゲートを行き来する敵を倒したら、❺を拠点に❻❼❽の石像が呼び出す固有名クゥダフを倒していく。❼の石像から出現するものはモタイプで、「百烈拳」で溜めたTPを使って連発してくる「グ・ダの怒り」が強烈。「百烈拳」が発動したら寝かせてしまおう。❽へは途中の南北にいる石像に注意しつつせん滅していく。❽手前の坂の敵はリンクしたら❸を使って連れ回す。囮作戦を使うと坂にいる獣人の時間延長(10分×3)が取れないので注意。❻はオススメルート②を参照。

ポイント チョコボ厩舎前

ここにいる3体の石像はリンクしやすく、それぞれ獣タイプを2体ずつ呼び出す。最大で石像+獣人+ペットの計15体を同時に相手することになる、バストゥーク最大の難所だ。まずは獣タイプを1手前の道ですべて寝かせてから各個撃破。ペットは❶で寝かせておき、すべてに「サイレス」を入れておく。獣タイプをせん滅したらペットに「サイレス」がかかっていることを確認し、1体ずつ少し離れたところまで引っ張って倒して行こう。

オススメルート❷ 錬金術ギルドへ向かう

❺から❻へ向かう道は上下段に石像が徘徊している。上段と下段でリンクはしないが魔法は届いてしまうので、誤射に注意すること。不安だったら本隊は❺で待機して、釣り役だけ進んで釣ってきてもいい。その場合は2人以上で交互に釣ろう。❻の南西通路奥にいる石像は固有名クゥダフのGu'Nhi Noondozer(召)を呼び出し、倒すと30分延長される。



▲Gu'Nhi Noondozerは召タイプ数体と一緒に襲ってくる。攻撃前に召喚獣がすべて寝たか確認しよう。

ボス撃破 北側まで引っ張ろう

❻❼❽にいる固有名クゥダフ3体をすべて倒せば、❹にボスを含む石像が大量に出現する。ボスを撃破すると❶から❸にかけて石像が出現するため、❺や❽付近まで連れていってから戦うこと。ボス以外のせん滅を狙う場合は、釣り役が❸を使って連れ回しつつ、獣人→固有名クゥダフ→ボスの順番に倒していく。囮作戦でボスだけを引き抜くなら、囮役は「絶対回避」を使っておき、釣ったらゆっくりと❸の東から北西へ向かう。引き抜き役はすべての敵が動き出したのを確認したら、❹の北西から突っ込んでボスを本隊へ連れていく。その際は「挑発」が使える数名で行って逃さないように。「デス」対策に「スタン」の準備もしておこう。ボスを撃破すると30分の延長だ。

ボスデータ

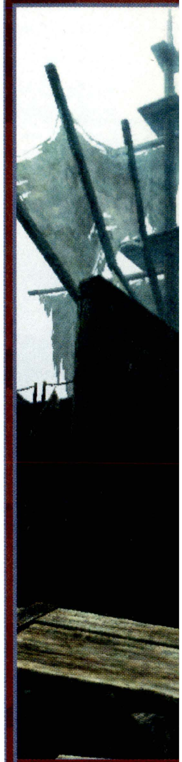
名前	種族	場所
Gu'Dha Effigy	巨大石像	❹

注意 グ・ダの怒り

固有名クゥダフだけが使う特殊技で、範囲ダメージ+ノックバック(飛ばされる距離は武器で攻撃している場合、どうにか抜刀したままでいられる程度)+ヘヴィの効果がある。近寄るまで時間がかかるので、背後に壁があるところなどで戦い、飛ばされる距離を短くするようにしたい。こちらに反応していない石像が近くにいるときは戦う場所を変えるか、石像に背を向けないようにして戦うこと。

注意 Vanguard's Scorpion

獣タイプのVanguard Beasttenderが呼び出す、サソリ族のペット。「ブレクガ」による広範囲石化が恐ろしい。寝かせは有効なので、獣タイプをすべて倒すまで寝かせつづけておこう。さらに「サイレス」をかけて無力化しておけば万全だ。攻撃する前にも「サイレス」がかかっているか確認すること。時間を合わせて精霊魔法で倒すのもいい。



デュナミス－ウィンダス
Dynamis Windurst

入手レリック防具									
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
頭	ー	足	手	ー	頭	足	手	頭	ー
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
手	脚	頭	ー	脚	足	ー	手	手	足

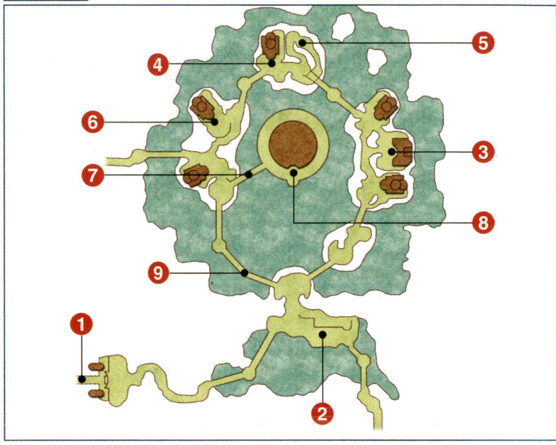
突入場所 ウィンダス石の区(C−12)／Trail Markings　**最大人数** 64人　**占有時間** 60～210分

主な敵であるヤグード族は、「草払い」(範囲ダメージ+スタン)や「飛燕双脚」(ダメージ+スタン)などやっかいな特殊技を持つ。この直後に「百烈拳」が来ると、盾役が一瞬で戦闘不能になりかねないので、モンクタイプと戦うときは盾役のHPを多めに保つこと。「スタン」と「ケアル」の支援のため、赤サポ暗と黒サポ白を多めに入れるといい。薬品は「やまびこ薬」を1ダース以上、盾役は「聖水」も携帯しよう。

ボスを出現させるために倒す敵

名前	種族(ジョブ)	場所
Wuu Qoho the Razorclaw	ヤグード族(モンク)	❸
Haa Pevi the Stentorian	ヤグード族(召喚士)	❹
Xoo Kaza the Solemn	ヤグード族(黒魔道士)	❻
Loo Hepe the Eyepiercer	ヤグード族(赤魔道士)	❽

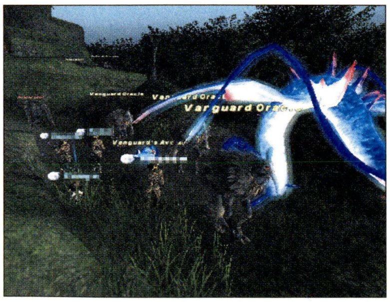
MAP



● MAPポイント
- ❶ モグハウス入口
- ❷ 競売所前
- ❸ ジュノ大使館
- ❹ 英雄の家
- ❺ 水呼びの扉
- ❻ ヨランオラン邸前
- ❼ 天の塔への橋
- ❽ 天の塔入口
- ❾ 天の塔南西の橋

オススメルート 石の区をぐるりと一周

❶からスタート。まずは道中の敵をせん滅しつつ❷の北側を目指す。❷にある競売所の上段と下段の敵はそれぞれリンクするので、下段の離れている石像から釣っていこう。❷の敵を倒したら、❸❹方面から左回りで❻まで進撃していく。途中、橋や小島にいる石像を釣ると手前側に獣人を呼び出すことが多いので、釣り役以外は最前線の橋から離れて陣取るようにすること。建物の上にいる石像も倒しつつ進み、❸❹❻の石像から呼び出される固有名ヤグードをすべて倒すと、❽に石像が出現する。この石像を目指すため❺の時間延長を取りつつ❼へ。❼にいる石像は黒8名以上で時間を合わせて「サンダガIII」を撃てば一掃できる。念のため、半分ずつ別のターゲットを狙って撃ち込むと安定するだろう。❽に出現した石像が呼び出す固有名ヤグードを倒せば、ボスと大量の石像が❷に出現する。



▲ウィンダスは橋の上など狭い場所で戦闘になりやすい。釣り役が逃げられるように道を空けておこう。

ポイント 英雄の家と水呼びの扉

ウィンダス最大の難関。❹では大量の召タイプが呼び出されるので、釣り役は釣ったら右回りに❶に向かって走る。そのスキにすべての召タイプと白タイプを引き抜いて寝かせ、召喚獣には一切手を出さないようにする。召喚獣が❸付近に差し掛かったら、釣り役が❶へ到達する前に、召タイプを撃破しよう。❺の石像は倒すと20分の時間延長だが、釣ると❺に至る道に大量の獣人を呼び出す。本隊は南東の小島より後ろに待機し、釣り役は❺の石像を釣ったら❸へ駆け抜けよう。あとは通常通り、各個撃破していけばいい。

ポイント 天の塔周辺

ここの攻略方法は2パターン。1つは橋を渡ったら右回りにせん滅しつつ進み、そのまま❽の固有名ヤグードまで倒す方法。撃破後に❼に石像が出現するので、❼には近寄らないようにして戦おう。もう1つは固有名ヤグードだけを引き抜いて倒す囮作戦。❾まで本隊を進めてから囮役が❽の石像を釣って❻まで逃げ、引き抜き役は❼の南から固有名ヤグードを確実に引き抜こう。囮役が遠くまで逃げすぎると、獣人が❹→❸と右回りに帰ろうとするので注意。戦力次第になるが❽周辺で安全に戦える前者がオススメだ。

ボス撃破 北西の橋で戦う

❷に出現したボスを倒すと各地に石像が出現するが、❾周辺には出現しないのでボスとは❾で戦おう。ボス以外も倒す場合、❽の敵をせん滅しているなら❽で連れ回し、獣人から順番に倒していく。❽に敵が残っているなら石の区全域を使って連れ回そう。囮作戦を使う場合、囮役はボスを釣って❶方面へ逃げ、引き抜き役は❷の北西で待機してボスを本隊へ連れて行く。囮役は引き抜いたのを確認したら、❷の西あたりで戦闘不能になろう。なお、ボスと一緒に出現する固有名ヤグードはナタイプ。ボスを倒すと30分の時間延長だ。

ボスデータ

名前	種族	場所
Tzee Xicu Idol	巨大石像	❷

注意 死の宣告

固有名ヤグードだけが使う特殊技で、受けたPCは10カウント後に戦闘不能になる。戦闘不能になる前に宣告した固有名ヤグードを倒せば確実に治るが、「カーズナ」や「聖水」でも一定確率で治せる。もし撃破が間に合いそうになければ、受けたPCは「聖水」、ほかの人は「カーズナ」を治るまで使おう。

注意 Vanguard's Crow

獣タイプのVanguard Ogresootherが呼び出す死鳥族のペット。ひんぱんに範囲静寂魔法の「サイレガ」を使ってくるのがやっかいだ。近寄ってきたらすぐに寝かせて「サイレス」を入れておき、獣タイプを倒したらすぐに倒すようにしたい。もし「サイレガ」を受けてしまったら、即座に「やまびこ薬」で治そう。

デュナミス－ジュノ
Dynamis Jeuno

入手レリック防具									
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
手	手	脚	足	脚	足	ー	脚	ー	足
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
頭	足	足	手	ー	ー	手	脚	足	ー

突入場所 ル・ルデの庭（I−9）／Trail Markings　**最大人数** 64人　**占有時間** 60〜210分

ここで出現するゴブリン族（モブリン）は、「爆弾投げ」（対象中心範囲火属性ダメージ）をはじめ「パラライズシャワー」（自分or前方範囲麻痺）や「フライパン」（範囲ダメージ＋スタン）など、範囲攻撃の特殊技を豊富に持っている。デュナミス－ジュノは狭い場所が多いので前衛・後衛ともに立ち位置には注意し、敵の技を無駄に受けないようにしよう。また白以外の後衛はサポ白にして、麻痺などの状態異常回復をサポートするようにしたい。

ボスを出現させるために倒す敵

名前	種族	場所
Goblin Statue	石像	❼

オススメルート　上段を右回りに進む

まずは❶の西にいる石像を倒して30分延長を取り、北の階段から上段へ。そこから南に進み、❽❷を経由して❻→❼を目指す。道中は右記を参考にして、各所に出現する敵を倒していこう。❻の北にある宮殿内では1階の敵をすべて倒してから、2階の敵を倒していく。敵を一掃したら全員で❼に集まってGoblin Statueを倒そう。宮殿内に追加で出現した敵を倒したら、ボス戦の準備は完了だ。



◀石像が狭い場所に密集しているのでリンクは必至。危険度の高いジョブの獣人から順番に倒していこう。

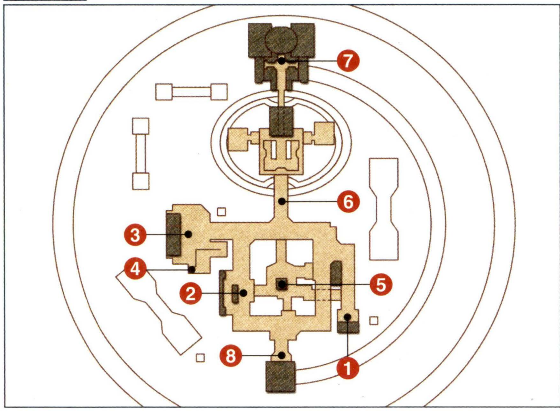
ボス撃破　倒す場所に注意

ボスを倒すと各所に石像が出現するので、戦うのは❻の北がいい。ボス以外も倒すなら上段全部を使って連れ回し、各個撃破してからボスを。囮作戦の場合、抜き役が❻北までボスを連れていったら、囮役は❻南で戦闘不能になること。ボスを倒すと30分延長だ。

ボスデータ

名前	種族	場所
Goblin Golem	巨大石像	❽

MAP



MAPポイント
- ❶モグハウス入口
- ❷上段西植え込み
- ❸競売所
- ❹競売所下段
- ❺噴水
- ❻宮殿入口
- ❼大公邸入口
- ❽ジュノ上層入口

ポイント　宮殿内

❼にいるGoblin Statueを倒すと、宮殿内と❻に石像、❽に石像とボスが出現する。❼に本隊を配置して、宮殿1階→2階→❻の順番に倒していこう。❻の石像を先に釣ると2階の石像がリンクするので注意。固有名ゴブリンは❻の石像からRutrix Hamgams（獣）とSnypestix Eaglebeak（忍）、❽の石像からKikklix Longlegs（モ）が呼び出される。

ポイント　ボス撃破後

ボスを倒すと❸❹❽と❻の北など、これまでに石像が追加出現していなかった場所に石像が出現する。各地の石像から呼び出される固有名のゴブリンは、❻のBootrix Jaggedelbow（モ）をはじめとして、❶の北Eremix Snottynostril（黒）、❶の北の階段Blazox Boneybod（獣）、❷の北Slystix Megapeepers（忍）など合計11体もいる。

ポイント　競売所周辺＆噴水周辺

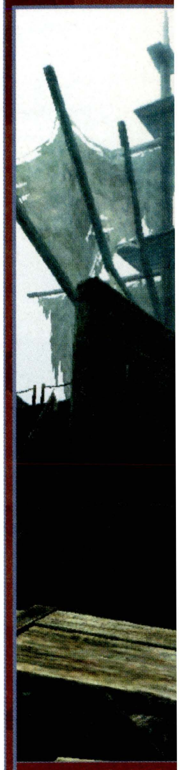
クリア目的なら無視してもいいポイント。まず、❸の競売所周辺では、❹にいるGoblin Statueを倒すと❸を中心に、❸東の階段付近と❹へ行く途中の階段にも石像が出現する。これらは上段でも近くにいると反応するので、Goblin Statueを釣ったら❷まで引っ張ってから倒すようにしよう。なお、❸に出現した石像は固有名ゴブリンのMortilox Wartpaws（召）を呼び出す。次に噴水周辺では、❺付近にいる石像から呼び出される固有名ゴブリンのGabblox Magpietongue（赤）、Tufflix Loglimbs（ナ）、Cloktix Longnail（暗）をすべて倒すと❶の北に石像が出現。その中央の石像を倒すと、❺周辺に石像が多数出現する。この石像が呼び出す固有名ゴブリンは3体いて、特に❺東の石像が呼び出すJabkix Pigeonpecs（モ）に注意。

注意　運命のダイス

固有名ゴブリンのみが使う特殊技。2つのダイスの目の合計（2〜12）によって、敵のHP全回復やPCの全アビリティ回復、TPリセット、毒・静寂・スロウなどの範囲状態異常、範囲ダメージ、範囲ディスペルなどさまざまな効果が発生する。どの効果が現れるかは時の運なので、あらかじめ警戒しておくことが難しい。幸い致命傷になる効果はないので、治してもらいたい状態異常を受けたときだけ自己申告しよう。ただし、盾役に対しては優先して回復するよう心がけたい。

注意　Vanguard's Slime

ゴブリン族の獣使いタイプであるVanguard Pathfinderが呼び出す、スライム族のペット。魔法の「バライガ」（範囲麻痺）と特殊技の「フルイドスプレッド」（範囲ダメージ）が凶悪。「スリプル」など各種寝かせは有効なので、寝かせたうえで「サイレス」をかけて無力化しておこう。そして、獣タイプの撃破報告を受けたら、時間を合わせた精霊魔法の一斉射で倒すのだ。物理攻撃は効きにくいが、前衛で倒すなら「サイレス」がかかった状態を維持しつつ、「スタン」を多めに使って攻撃しよう。



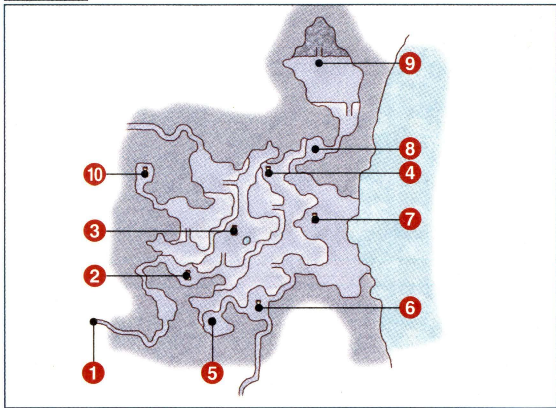
デュナミス－ボスディン
Dynamis Beaucedine

入手レリック防具									
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
脚	胴	胴	胴	胴	脚	脚	胴	足	胴
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
足	胴	胴	胴	胴	胴	胴	胴	脚	胴

突入場所 ボスディン氷河(F−11)／Trail Markings　**最大人数** 64人　**占有時間** 60〜210分

クリアとレリック武器の強化アイテム獲得を同時に狙う余裕はないので、目標は片方に絞ろう。敵はこれまでの獣人に、ハイドラ戦隊と呼ばれるシャドウ族と、石像の役割を持つアーリマン族が加わる。また、出現する獣人は坂を境として変化する。❷の段がヤグード、❸の段がゴブリン、その上の段がシャドウ、❹の段がクゥダフ、❺〜❼の段がオークで、❶〜❷と❽の一帯のみシャドウ以外の混合だ。編成はペット対策に吟を1人以上、クリア目的なら赤サポ暗が2人以上ほしい。黒は詠唱時間を合わせて魔法を使う場面があるため、ファストキャストがつくサポ赤は注意。薬品は「やまびこ薬」「聖水」「毒薬」を持とう。

MAP



MAPポイント
- ❶ スタート地点
- ❷ 魔法塔
- ❸ 魔法塔
- ❹ 魔法塔
- ❺ 南の池
- ❻ 魔法塔
- ❼ 魔法塔
- ❽ 北の池
- ❾ フェ・イン前
- ❿ 魔法塔

オススメルート❶ クリア目的ならフェ・インへ

時間延長の石像(各15分)を狙いつつ進行。まずは❷の西とゴブリンエリアへ向かう坂の南、奥まった所にいる石像を倒す。次にゴブリンエリアの南西と北端の石像を狙う。北の石像は時間がかかるので無視してもいい。続いてクゥダフエリアの下り坂より南にいる敵をせん滅して延長2つ。その後、黒全員で西の崖上から❺西側の石像(木影にいる3体の真ん中)を、同時に着弾するように種類と開始時間を合わせた精霊魔法で倒す。着弾がずれると大量リンクが発生するので注意。あとは❼の東にいる中央の石像を倒して❾へ向かう。

ボス撃破 ターゲットロックを使おう

右記の方法で4体のドラゴンを引き離したら、「毒薬」を使ってから攻撃開始。「スリプガ」などの魔法を使うが「サイレス」は無効なので、「連続魔」+「スタン」で対抗しよう。ときどきワープするが、前衛はターゲットロックしておけばすぐ追える。召喚獣に攻撃させて追尾させるのも手だ。撃破したら即座に「???」を調べ、「流れ出した砂時計」を捨てて脱出しよう。

ボスデータ

名前	種族	場所
Angra Mainyu	アーリマン族	❾

注意 4属性のドラゴン

ボスが呼び出す4体のドラゴンFire Pukis、Poison Pukis、Wind Pukis、Petro Pukisは名前にちなんだブレスを使う。特に「ポイズンブレス」(前方範囲水属性ダメージ+猛毒)と「ペトロブレス」(前方範囲石化)が危険。また、ボスにダメージを与えると敵対心が連動して上がるという特徴もある。この4体との戦闘は避けたいので、以下の方法で引き離そう。まず「スリプガ」対策に「毒薬」を使ったら、釣り役はボスを釣って❼を目指し、引き抜き役は「挑発」でボスのターゲットを取る。そして釣り役が❼を過ぎたら報告してもらい、ボスに攻撃を開始しよう。

オススメルート❷ レリック武器強化アイテム取得のため、最西端の魔法塔へ

ルート1の❺の延長を取るまでは同じ。そこから一路❿を目指して転進する。シャドウエリアに入って北西の奥、ザルカバード入口付近のアーリマン族を倒すと時間延長だが、取るために延長以上の時間がかかりがちなので無視してもいい。途中にいるシャドウ族をせん滅しながら進み、❿の中にいるアーリマン族を倒すと、❿以外の各魔法塔の中に各種「証」を落とす固有名シャドウが出現する。この敵は3つのジョブをあわせ持ち、SPアビリティも3種類使う。さらに自身の持つ3つのジョブのシャドウ族を2体ずつ呼び出す強敵だ。目的の固有名シャドウがいる魔法塔付近の獣人を倒したら、固有名シャドウを釣って連れ回す。呼び出されたシャドウ族を順番に倒し、固有名シャドウだけになったら総力戦を挑もう。

証を落とすことがある敵

名前	種族(ジョブ)	場所	落とすことのある証(すべてREがつく)
Goublefaupe	シャドウ族(戦赤ナ)	❹	鎧袖一触の証、獅子奮迅の証、唯我独尊の証、金剛不壊の証
Mildaunegeux	シャドウ族(モシ忍)	❻	不撓不屈の証、百発百中の証、疾風迅雷の証
Quiebitiel	シャドウ族(白黒吟)	❸	電光石火の証、一殺多生の証、高山流水の証
Velosareon	シャドウ族(暗狩侍)	❼	古今無双の証、抜山蓋世の証、一刀両断の証
Dagourmarche	シャドウ族(獣竜召)	❷	万夫不当の証、一騎当千の証、百戦錬磨の証

注意 ハイドラ戦隊

高い攻撃力に加えて「白昼夢」(範囲TPリセット)や「輪天殺」(両手武器タイプのみ使用。範囲ダメージ+ノックバック)などの特殊技を使う強敵だが、最大の特徴は寝ないこと。「バインド」や「グラビデ」は有効なので、多数出現したときは数人で連れ回そう。なお、獣タイプのHydra Beastmasterが呼び出すペットの屍犬族も「スリプル」は無効だが、「魔物のララバイ」など光属性の睡眠は有効だ。



◀シャドウ族は寝かせられないので、釣る時はリンクに注意。リンクした場合は数体であっても連れ回そう。

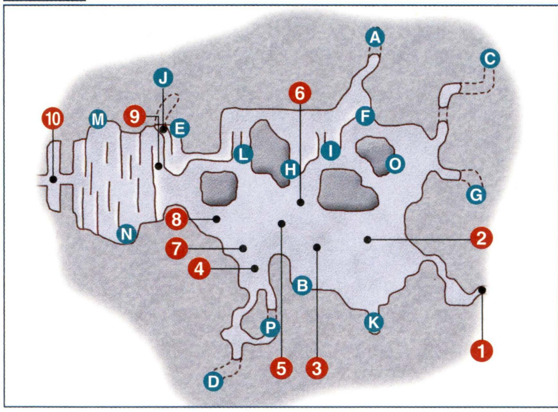
デュナミス－ザルカバード
Dynamis Xarcabard

入手レリック防具									
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
胴	頭	手	頭	頭	手	胴	頭	手	脚
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
胴	頭	手	頭	頭	頭	頭	頭	胴	頭

突入場所 ザルカバード(J−9)／Trail Markings　**最大人数** 64人　**占有時間** 60～210分

主な敵となるデーモン族は足が速く、連れ回すのが難しい。釣りから引き抜きまでを迅速に行い、釣り役の負担を減らそう。さらに固有名デーモンは寝かせや「グラビデ」が効かず、「バインド」も効きにくい。連れ回すより盾役が耐える方がいいだろう。また、石像と同じ役割のアーリマン族も足が速く寝ない。相手をする黒はサポ赤にして詠唱時間を早め、詠唱中に射程外へ逃げられる危険性を減らしておき、「スタン」などを併用しつつ一気に撃破しよう。釣り役と黒は敵の「スリプガ」対策に「毒薬」を使っておくこと。なお、ボス撃破を狙うなら総勢40人以上で、「連続魔」+「スタン」のできる赤サポ暗が4人以上は必要だ。

MAP



● MAPポイント
- ❶ スタート地点
- ❷ 南東広場
- ❸ 砦
- ❹ 砦
- ❺ 砦
- ❻ 砦
- ❼ 砦
- ❽ 砦
- ❾ 崖上
- ❿ ズヴァール城入口

Ⓐ～Ⓟ
「欠片」を落とすモンスターの出現場所

オススメルート❶ 砦を守る15体の固有名デーモン族を倒す

まず❷まで崖に沿うようにして移動し、❷の南にいる石像を倒して時間延長。囮作戦をするなら囮役は❸の裏を目指し、引き抜きは獣タイプのペットが動き出してから行うといい。続いて❸にいるアーリマン族2体を倒すと時間延長の石像が出現。黒8人以上で同時に「サンダガIII」を撃てば、2セットで石像ごと撃破できる。次は❸の裏から南西の崖に向かい❹❺❼中央の広場へ。ここで❹～❽にいる固有名デーモンを順に撃破していく。❻はアーリマン族がリンクしやすいので、西から釣るか正面から釣って敵が動くのを見てから逃げよう。❻攻略後は東に移動し、北東にいるアーリマン族3体の中央を倒し時間延長。固有名デーモン全15体を倒すとボスと、❽の西に時間延長の石像が現れる。さらに❾へ向かう途中のアーリマン族を倒すと時間延長の石像が出現するので、必ず倒そう。



◀固有名デーモンは攻撃力が非常に高い。しっかりと準備して挑み、状況次第でSPアビリティも使おう。

ボスを出現させるために倒す敵

名前	種族(ジョブ)	場所
Marquis Orias	デーモン族(黒魔道士)	
Duke Scox	デーモン族(暗黒騎士)	❹
Marquis Gamygyn	デーモン族(忍者)	
Duke Gomory	デーモン族(モンク)	
Prince Seere	デーモン族(白魔道士)	❺
Marquis Andras	デーモン族(獣使い)	
Count Zaebos	デーモン族(戦士)	
Duke Berith	デーモン族(赤魔道士)	❻
Marquis Decarabia	デーモン族(吟遊詩人)	
Count Raum	デーモン族(シーフ)	
Marquis Sabnak	デーモン族(ナイト)	❼
Marquis Nebiros	デーモン族(召喚士)	
Marquis Cimeries	デーモン族(狩人)	
Count Vine	デーモン族(侍)	❽
King Zagan	デーモン族(竜騎士)	

ボス撃破 最強の敵に挑む

すべての固有名デーモンを倒すと、❿にボスが出現する。範囲攻撃対策に❾に後衛、崖下に前衛を配置。まずは10体のVanguard DragonとYingとYangが相手。YingとYangはほぼ同時に倒さないと復活するため、HPを残り1割程度まで減らしてからガ系魔法などで倒そう。ボスは強力な特殊技を多数使ううえ、最大4体に分身する。「連続魔」+「スタン」で動きを封じつつ、短期決戦を狙おう。黒はボスの残りHP7割を目安に攻撃開始だ。

ボスデータ

名前	種族	場所
Dynamis Lord	―	❿

オススメルート❷ 意思を持つ武器を倒し、「～の欠片」を入手しよう

クリアには関係ないが、レリック武器最終強化に必要な「～の欠片」を落とすAnimated[武器名]が各地にいる。崖の上などのわかりにくい場所にいるので、注意して進むこと。反応するとSatellite[武器名]を呼び出すが、倒さなくてもいいので連れ回す。戦闘中の行動によっては退屈して「デジョン」で帰ろうとするが、Horn以外「スタン」は効かない。片手剣WSの「フラットブレード」が詠唱中断させやすいので、これを駆使しつつ一気に倒そう。

「～の欠片」を落とす敵

名前	タイプ	場所
Animated Knuckles	格闘	Ⓐ
Animated Dagger	短剣	Ⓑ
Animated Longsword	片手剣	Ⓒ
Animated Claymore	両手剣	Ⓓ
Animated Tabar	片手斧	Ⓔ
Animated Great Axe	両手斧	Ⓕ
Animated Scythe	両手鎌	Ⓖ
Animated Spear	両手槍	Ⓗ

名前	タイプ	場所
Animated Kunai	片手刀	Ⓘ
Animated Tachi	両手刀	Ⓙ
Animated Hammer	片手棍	Ⓚ
Animated Staff	両手棍	Ⓛ
Animated Longbow	弓	Ⓜ
Animated Gun	銃	Ⓝ
Animated Horn	管楽器	Ⓞ
Animated Shield	盾	Ⓟ



デュナミスーバルクルム
Dynamis Valkurm

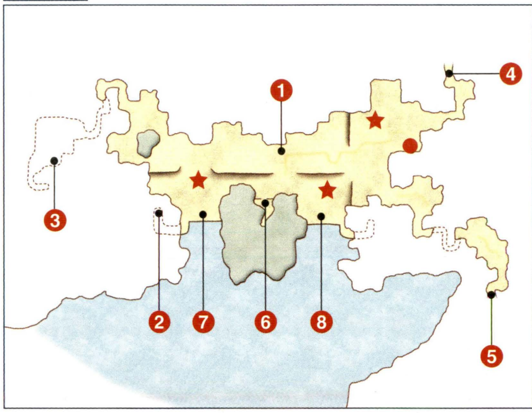
入手レリック防具								劣化	頭
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
腰・足	足	腰・足	腰・足	足	頭・背	背・足	足	頭・腰	背・足
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
手	腰・足	腰・脚	脚	背・脚	足・背	脚・腰	脚	手・背	手

突入場所 バルクルム砂丘(G-7)／Hieroglyphics　**最大人数** 36人　**占有時間** 60〜120分

サポートジョブ解放条件 3体いるNightmare Flyをすべて倒す

ボスは最初から⑥にいるが、いきなり戦うと強烈な特殊技を連発する。各地にいる固有名モンスターを倒すと使用頻度が下がるので、サポ解放後はボス弱体モンスター討伐に向かうことになる。制限時間が厳しいため、初突入の人は事前にHieroglyphicsを調べてイベントを見ておくこと。編成は役割ごとに分けずに、レベル上げのような盾役+攻撃役+回復役のパーティを6つ作り、状況に応じてアライアンスを組み替えるといい。「連続魔」+「スタン」が使える赤サポ暗を3人以上、吟を1人以上、釣り兼囮役のシーフを3人以上組み込んでおこう。敵の特殊技に備え、全員「毒消し」と「やまびこ薬」を多めに携帯すること。

MAP



MAPポイント
- ① アウトポスト
- ② 西海岸洞窟
- ③ 石碑
- ④ ラテーヌ高原方面
- ⑤ コンシュタット高地方面
- ⑥ セルビナ入口
- ⑦ 西海岸
- ⑧ 東海岸
- ★ Nightmare Flyがいる場所
- ● 待機位置

オススメルート① ボスを弱体化させるため、部隊を分けて転戦する

まずはすばやくサポを解放するため、部隊を3つに分けて突入。すぐに3カ所にある★をそれぞれ目指す。Nightmare Flyの近くには敵が徘徊しているので、釣る時にはリンクに十分注意し、最悪の場合は囮作戦も使おう。サポが解放されたら②でヤグード族とFairy Ring(倒すとボスの「臭い酒息」の使用頻度低下と移動速度減)を倒す。一撃で戦闘不能になるほどの威力を持つ「ダークスポア」(前方範囲ダメージ+暗闇)を連発するので、「連続魔」+「スタン」で行動を封じて倒そう。次は部隊を2つに組みなおし、それぞれ④と⑤の固有名モンスターを狙う。④は右のポイントを参照。⑤にいるNant'ina(倒すとボスの「甘い吐息」の使用頻度低下)は範囲魅了効果の「アトラクタント」を使うので、全員近づいて戦って全員が受けるように。ここまでで残り時間が10〜15分あればボス撃破は間に合う。

倒すとボスが弱体化する敵

名前	種族	場所
Fairy Ring	キノコ族	②
Dragontrap	フライトラップ族	③
Stcemqestcint	樹人族	④
Nant'ina	グゥーブー族	⑤

ポイント ラテーヌ高原方面

敵数が多く、せん滅する時間はないので、囮役のシーフ2人で④のStcemqestcint(倒すとボスの「忌まわしい嘆息」の使用頻度低下)を釣る。本隊はMAPの●に、引き抜き役は●の北に配置。まず1人目が「絶対回避」「とんずら」を使いつつ石像を含めた敵をすべて引っ張って、石像がいたあたりで戦闘不能になる。2人目は敵が1人目を追うのを確認したら突っ込んで固有名モンスターだけを釣り、①を目指して逃げる。引き抜き役は固有名モンスターが来るのを待ち構え、本隊へ連れていって倒すのだ。1人目は2人目を追った敵がもどってくる前に蘇生すること。

ボス撃破 決戦はセルビナ入口で

ボスはノンアクティブだが、攻撃するとモルボル族を2体呼び出す。さらに⑧の北西から北東にかけて敵が出現するので、盾役はボスの南、攻撃役はボスの北、そして後衛は西側の林に配置。呼び出されたモルボル族は吟の「ソウルボイス」+「ララバイ」で寝かせ、ボスは赤サポ暗の「連続魔」+「スタン」で動きを封じつつ全力で攻撃。特殊技の被害を抑えるため、ターゲットを取った人はボスの南側に回り込むこと。ボス撃破で60分延長だ。

ボスデータ

名前	種族	場所
Cirrate Christelle	モルボル族	⑥

オススメルート② ナイトメア系の敵と戦おう

ボス戦後は各地にいるナイトメア系の敵と戦う。順番はヒッポグリフ族→マンティコア族→サボテンダー族がオススメだ。ヒッポグリフ族は「ニヒリティソング」(範囲ディスペル効果)がやっかい。食事を含め、強化は消されるものと考えよう。マンティコア族は「火炎の息」(前方範囲ダメージ)と「リドル」(範囲最大MP半減)に注意。名前が赤くなった瞬間に技を使うので、後衛は離れること。サボテンダー族が使う「針千本」などは、技名の数字÷受ける人数ぶんのダメージを受ける。1人頭のダメージを軽減するため、全員近寄って戦おう。



◀「針万本」は36人で受けても300近いダメージを受ける。後衛は「ストンスキン」などで軽減しよう。

出現するナイトメア系モンスター

名前	種族	場所
Nightmare Hippogryph	ヒッポグリフ族	⑦など
Nightmare Manticore	マンティコア族	⑧など
Nightmare Sabotender	サボテンダー族	⑧の北など
Nightmare Sheep	大羊族	東の★付近など

デュナミス－ブブリム
Dynamis Buburimu

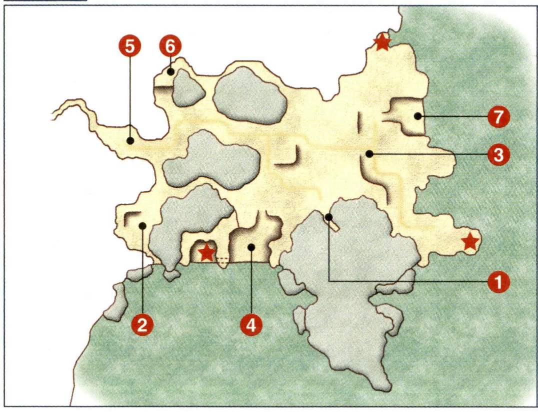
入手レリック防具								劣化	手
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
手・腰	背・脚	頭	手・腰	手・腰	胴	手・背	手・背	胴	頭・背
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
腰・脚	脚	腰・足	腰・足	手	脚・背	手	足・背	頭	足・腰

突入場所 ブブリム半島（I－9）／Hieroglyphics　**最大人数** 36人　**占有時間** 60～120分

サポートジョブ解放条件 「???」を調べる

ボスはドラゴン族の特殊技のほか、青コか以外のジョブのSPアビリティを「戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召」の順に使う強敵。各地にいるドラゴン族を倒せば対応した特殊技を、固有名獣人を倒せば対応したSPアビリティを封印できる仕組みになっている。編成はサポ解放などのために「とんずら」が使えるシーフが3人以上、ボス戦用に赤サポ暗とナサポ戦が2～3人ほしい。後衛はできるだけサポ白にして、状態異常を回復できるように準備しておこう。薬品は「やまびこ薬」「毒消し」「聖水」を多めに携帯しておく。占有開始後、すばやくサポ解放をするため、「???」を探す人に優先して「流れ出した砂時計」を渡そう。

MAP



MAPポイント
- ❶ マウラ入口
- ❷ 南西広場
- ❸ T字路
- ❹ 西海岸
- ❺ アウトポスト
- ❻ シャクラミの地下迷宮入口
- ❼ 東海岸
- ★ 「???」がある候補地

オススメルート❶ ボスの技を封じるため、東奔西走

突入したら3人で★を目指してサポを解放する。そのあとで、❶の北にいるAitvaras（倒すとボスの「無の歌」を封印）を倒し、各種強化をして❷を目指す。途中でTarasca（倒すとボスの「ヘビーストンプ」を封印）を見つけたら❹へ降りる坂を利用して倒しておく。見つからなかったら誰か1人が探しにいき、❷のあとで倒すこと。❷では北側の段差を利用してBarong（倒すとボスの「ボディプレス」を封印）を倒す。TarascaとBarongを倒したら❸の南西にある小山へ。❸の石像から呼び出されるGi'Bhe Fleshfeaster（倒すとボスの「女神の祝福」を封印）を倒したらボス戦へと移行しよう。ここまでなく進行すれば、残り時間は20分以上あるはずだ。

倒すとボスが弱体化する敵（抜粋）

名前	種族（ジョブ）	場所
Alklha	ドラゴン族	❻付近
Aitvaras	ドラゴン族	❶の北付近
Barong	ドラゴン族	❷付近
Tarasca	ドラゴン族	❶と❷の間
Gi'Bhe Fleshfeaster	クゥダフ族（白魔道士）	❸

注意 ドラゴン族の範囲攻撃

オススメルート①のTarascaやBarongをはじめとした固有名ドラゴンの範囲攻撃は、威力が高く非常にやっかい。しかし、範囲攻撃はある程度の高低差があると届かないので、各所にある段差を利用して戦い、後衛への被害を減らそう。下段に前衛、上段に後衛を配置すれば、仮に後衛がターゲットを取ったとしても、後衛のいる上段へ行くまでに時間がかかるので対処しやすい。回復役は盾役の回復を優先し、盾役以外の前衛は範囲攻撃を受けてHPが危険域に達したら、無理をせず範囲外へと退避しよう。

ボス撃破 マウラの北東で戦う

ボスは広域を移動するので、あらかじめ釣り役1人が探しにいき、見つけたら追尾しておく。決戦場は❸の南にある段差。ナサポ戦が「挑発」で下段におろして「インビンシブル」でターゲットを取り、赤サポ暗が「連続魔」+「スタン」で動きを封じ、全力で攻撃していく。ただし、「スタン」が効きにくく特殊技を使われることがあるので、呪いや石化を受けたら急いで治すこと。また、「茨の歌」（ダメージスパイク）を使われたら「ディスペル」で消そう。ボスを倒すと60分延長となり、残りのドラゴン族は消滅。代わりにナイトメア系の敵が現れる。

ボスデータ

名前	種族	場所
Apocalyptic Beast	ドラゴン族	広域を移動

オススメルート❷ 各地に出現するナイトメア系の敵を倒していく

オススメはクラブ族→エフト族→ウサギ族→死鳥族→ダルメル族の順。どれも通常エリアの同種族に比べて特殊技が凶悪になっているので、後衛は魔法が届くギリギリまで離れていること。特にマンドラゴラ族の「夢想花」（範囲睡眠）は毒状態でも回復せず、コカトリス族の「サウンドバキューム」（範囲静寂）は「やまびこ薬」で治せないので注意しよう。

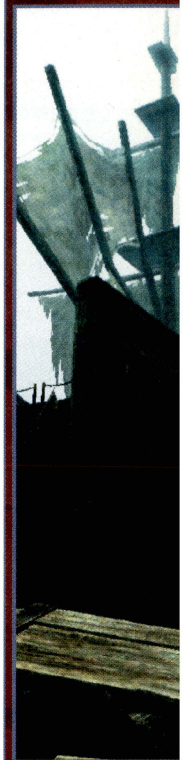


◀ほとんどの敵が手痛い範囲攻撃を使ってくる。混戦時でも、立ち位置には十分気を配って戦おう。

出現するナイトメア系モンスター

名前	種族	場所
Nightmare Bunny	ウサギ族	❺
Nightmare Cockatrice	コカトリス族	❻の東
Nightmare Crab	クラブ族	❹
Nightmare Crawler	クロウラー族	❸の北
Nightmare Dhalmel	ダルメル族	❶の北

名前	種族	場所
Nightmare Eft	エフト族	❷
Nightmare Mandragora	マンドラゴラ族	❶の北
Nightmare Raven	死鳥族	❶の北
Nightmare Scorpion	サソリ族	❸の東
Nightmare Uragnite	ウラグナイト族	❼



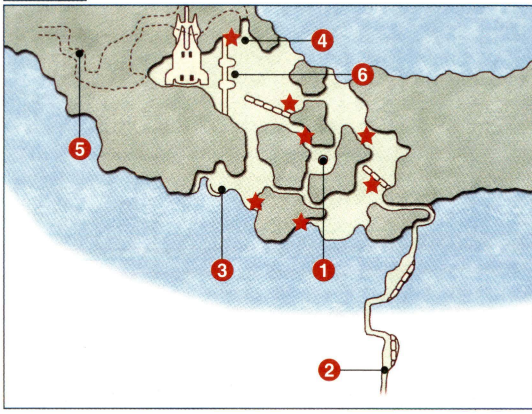
デュナミスークフィム
Dynamis Qufim

入手レリック防具								劣化	足
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
頭	手・背	腰・脚	脚	腰・脚	背・足	頭	背・脚	腰・脚	手
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
頭・腰	手・腰	頭	手・腰	背・足	手	足・腰	手・背	足・背	脚・腰

突入場所 クフィム島(H−7)／Hieroglyphics　**最大人数** 36人　**占有時間** 60〜120分
サポートジョブ解放条件 「???」を調べる

ほかと同様にサポ解放→ボス弱体→ボス撃破の流れで進行する。ボスを倒せば60分の延長を得られるので、ナイトメア系を狙うのはボス撃破後でいい。編成はサポ解放の「???」を探すためにシーフが2人以上、ボス撃破のために赤サポ暗とナイトが各2名以上ほしい。また、どの敵も攻撃力が高いので、回復役も多目に入れておきたい。ステータスダウンやスロウ、ヘビィの状態異常をすばやく治すため「イレース」をマクロで使えるようにしておこう。また、範囲静寂の特殊技を使う敵が多いので、「やまびこ薬」を1ダース以上持つこと。時間が厳しいので、突入時は「???」を探す人へ優先的に「流れ出した砂時計」を渡そう。

MAP



MAPポイント
❶ 中央池
❷ ジュノ港入口
❸ 南西海岸
❹ ベヒーモスの縄張り方面通路前
❺ ベヒーモスの縄張り入口
❻ デルクフの塔入口
★ 「???」がある候補地

オススメルート❶ 「???」を探しつつ、ボスを弱体していく

❸からスタート。「???」を探す人は北へ探しにいき、それ以外は南西の通路手前でコウモリ族(1匹)を倒す。「???」が見つからない場合は南東方面を探すため、通路沿いの南東にいるヤグード族を倒して道を作ろう。次は❸方面へ向かいクゥダフ族、エレメンタル族を倒して、❸の洞窟にいるScolopendra(倒すとボスのリジェネ効果が低下)と戦闘。倒したら北上し❹へ。ここまでにサポ解放を終えるのが理想だ。全員が❹に到着したらエレメンタル族と付近のスノール族だけを倒して拠点とし、❺までにいる敵を一掃する。ロック族の「ストームウィンド」(範囲ダメージ+静寂)には十分警戒しよう。❺にいるSuttung(倒すとボスへの最大ダメージ制限を解除)まで倒したら、❻の周囲にいるゴブリン族を倒す。緑目の石像がいるので、最後に倒してヒーリング時間を短縮しよう。あとはボス戦だ。

倒すとボスが弱体化する敵(抜粋)

名前	種族	場所
Water Elemantal	エレメンタル族	❸付近
Scolopendra	頭足族	❸
Ice Elemantal	エレメンタル族	❹付近
Suttung	ゴーレム族	❺

注意 エレメンタルの関係

全域に1種ずついるエレメンタル族は、火光・風雷・水氷・土闇の組み合わせで倒すと、ボスの「倒した属性に対する耐性」を下げる効果がある。ただし、倒したエレメンタル族の強属性(水を倒せば雷、雷を倒すと土)となるエレメンタル族が消滅してしまう。オススメルートでは水氷の組み合わせを倒すので問題ないが、他のルートを通る場合は倒す属性に注意すること。表で紹介している以外のエレメンタル族の居場所は次のとおり。土:❹から❺に向かう途中の北通路、風:❶東の広場、火:❶南東の広場、雷:❷手前、光:❶北東の広場、闇:❺手前の南の通路。

ボス撃破 遠隔範囲攻撃をさせない

❹と❻の間に前衛、前衛に魔法が届く❹寄りの場所に後衛を配置。ボスはターゲットしたPCがある程度遠くにいると、「トレブシェット」(対象中心範囲大ダメージ)を連発する。釣ったら急いで逃げ、追ってきたボスが前衛の近接攻撃が届く位置に来たら「挑発」して戦闘開始。ナイトが順番に「インビンシブル」でターゲットを取り、赤サポ暗の「連続魔」+「スタン」で攻撃を封じる。黒はターゲットを受けない程度にブリザド系の精霊魔法を使おう。

ボスデータ

名前	種族(ジョブ)	場所
Antaeus	巨人族(狩人)	❻

オススメルート❷ ボス撃破で出現するナイトメア系の敵を狙ってみよう

オススメはダイアマイト族→スノール族→イビルウェポン族→頭足族の順。ダイアマイト族は攻撃間隔が短めで、「フィラメンテッドホールド」(前方範囲スロウ)がやっかい。「ヘイスト」を上書きするので、盾役が受けたら「イレース」ですぐに治すこと。スノール族は「コールドウェーブ」(範囲フロスト)にさえ注意すればOK。イビルウェポン族は「怒りの旋風」(範囲ダメージ+静寂+ヘビィ)が要注意。受けたら静寂だけでも真っ先に治そう。頭足族は「メイルシュトロム」(範囲大ダメージ)と「クロスアタック」(単体特大ダメージ)で味方のHPを半分以上減らす凶悪さ。前衛のHPは常に100%に近い状態を保つようにしたい。

出現するナイトメア系モンスター(赤字はボス撃破で出現)

名前	種族	場所
Nightmare Gaylas	コウモリ族(3匹)	❷付近
Nightmare Raptor	ラプトル族	❶の東の広場
Nightmare Roc	ロック族	❹の奥、❷への通路
Nightmare Snoll	スノール族	北西海岸
Nightmare Stirge	コウモリ族(1匹)	❶付近通路
Nightmare Tiger	剣虎族	南東海岸
Nightmare Diremite	ダイアマイト族	❹の奥
Nightmare Kraken	頭足族	❸付近
Nightmare Weapon	イビルウェポン族	❻の南東

デュナミス－タブナジア
Dynamis Tavnazian

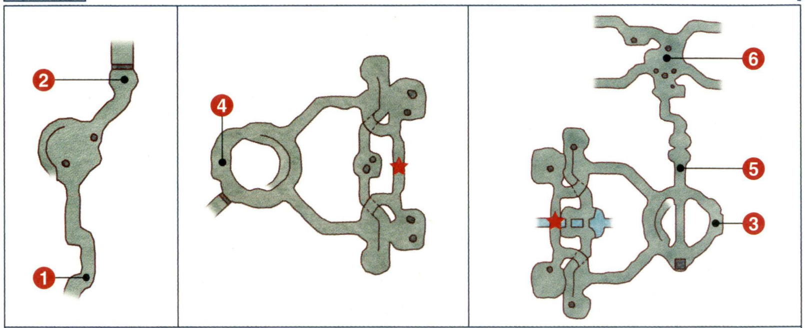
入手レリック防具								劣化	胴・脚
戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟
脚・胴	胴・頭	胴・手	胴・頭	胴・頭	脚・手	脚・胴	胴・頭	足・手	胴・脚
狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
足・胴	胴・頭	胴・手	胴・頭	胴・頭	胴・頭	胴・頭	胴・頭	胴・脚	胴・頭

突入場所 タブナジア地下壕1階(H−9)／Hieroglyphics **最大人数** 18人 **占有時間** 15～120分

サポートジョブ解放条件 Nightmare WormとNightmare Antlionを倒す

ディアボロスによって導かれたデュナミスの最終エリア。ナイトメア系のほか強敵のシャドウ族やデーモン族が出現するにも関わらず、最大突入人数が18人、初期占有時間が15分と、最後だけあって屈指の難度をほこる。編成は盾役(ナと忍両方)＋攻撃役3人(戦暗などが2、黒が1)＋回復役(白、赤)＋サポート役(吟など)といった、バランスのいい6人パーティを3つ作り、アライアンスを組んでおく。薬品は「毒消し」と「やまびこ薬」を複数用意しておき、リレイズアイテムも全員携帯。ボスの魅了対策に、前衛はD値の低い武器か盾を持っていくこと。即座に装備変更できるようにマクロを組んでおこう。武器をはずして盾のみを装備するのがベストだ。

MAP



● MAPポイント

❶ 海獅子の巣窟入口
❷ フォミュナ水道入口
❸ 2階吹き抜け
❹ 3階吹き抜け
❺ 出口方面
❻ 出口前
★ 占有時間延長の「???」が出現する場所

オススメルート❶ すばやく行動し、サポ解放と占有時間延長を

突入したらリレイズを含む各種強化をしてから❷にいるNightmare Bugardを倒して15分の延長を取る。「タスク」や「テールロール」(ともに前方範囲攻撃)が痛いので後衛側に向けないようにして戦うこと。次に右記のポイントを参考にして、❸でNightmare Wormを、❹でNightmare Antlionを倒す。両方倒せばサポ解放と30分の時間延長を得られる。なお、吹き抜けを移動する際は、通路を行き来している蜂族に注意すること。反応されてしまったら、すぐに寝かせてしまおう。



◀サポ解放までにきつい戦闘が繰り返されるので、戦闘不能に備えてリレイズアイテムを使っておこう。「レイズ」をかけてもらう時間も惜しい。

サポートジョブ開放と延長に関わる敵

名前	種族	場所
Nightmare Bugard	ブガード族	❷
Nightmare Worm	ワーム族	❸
Nightmare Antlion	アントリオン族	❹

ポイント 2階3階の吹き抜け

❸と❹に出現するNightmare WormとNightmare Antlionは、吹き抜けの地面に潜伏しておりPCが上を通過すると襲ってくる。Nightmare Wormはアライアンス単位の引き寄せを使うので、あらかじめアライアンスを解散しておくといい。Nightmare Antlionは襲ってくる際に使う「ピットアンブッシュ」が危険。「空蝉の術」などの幻影を貫通して1000以上のダメージを受けるので、モンクなどHPの多いジョブが先行して引きずり出そう。なお、どちらも静寂や猛毒などの範囲技を持つので、受けたら薬品で治すこと。

ボス撃破 NPCに見つからないように移動しよう

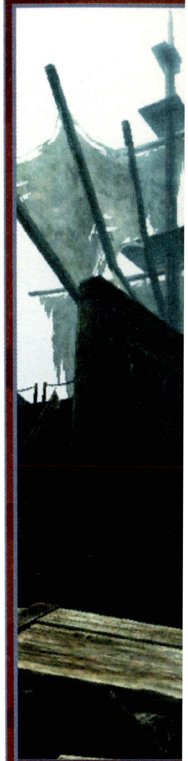
❺から❻にはNPC・Umbral Diabolosが4体徘徊している。このNPCは視覚感知でPCを見つけると1体ずつ消滅し、消滅した数と同じ数のボスを❻の各出口に出現させる。出現したボスはすべて倒す必要があるが、寝ないうえに狭くて連れ回せないので4体に見つかったらクリアは絶望的だ。多くても2体で済むよう注意して移動しよう。ボスはノンアクティブだが、1体を攻撃すると一斉に行動をはじめる。なお、～Diamondの「ナイトメア」を受けたら、ターゲットされている人はすぐに武器を変えること。バイオを受けた状態で魅了されると寝かせて対処できない。クリア後は入口のHieroglyphicsを調べるとイベントだ。

出現するボスと主な行動

名前	種族	主な行動
Diabolos Spade	―	ノクトシールド(範囲ファランクス)を多用するほか、スウィーピングソムノレンス(範囲ダメージ)を使う
Diabolos Heart	―	デス、ドレイン、アスピルを多用する
Diabolos Club	―	Diabolos's Shard(召喚獣ディアボロス)を2体召喚し、同時にカミサドー(範囲ダメージ)を使うことがある
Diabolos Diamond	―	通常攻撃をしない。ナイトメア(範囲睡眠+バイオ)→デイドリーム(単体魅了)の合わせ技を多用

オススメルート❷ 占有時間延長を狙う

2階と3階にある★付近にいるアーリマン族を倒すと★に「???」が出現する。調べると30分の延長だが、取った階の敵初期配置に同数の敵が再出現する。通路から順番に釣ってせん滅し、「???」が出現したら囮役が調べ、せん滅しなかった側から別の階に逃げよう。囮役が通った場所の敵に手を出せなくなるが、せん滅した側に再出現した敵を倒せばいい。なお、2階のシャドウ族がLv74～のレリック防具、3階のデーモン族がLv75～の防具、タウルス族がハイドラ系装備を落とすほか、蜂族とプギル族が劣化両脚、リーチ族とクラスター族が劣化胴を落とす傾向にある。ちなみに、シャドウ族は寝かせ可能だ。



リンバス
Limbus

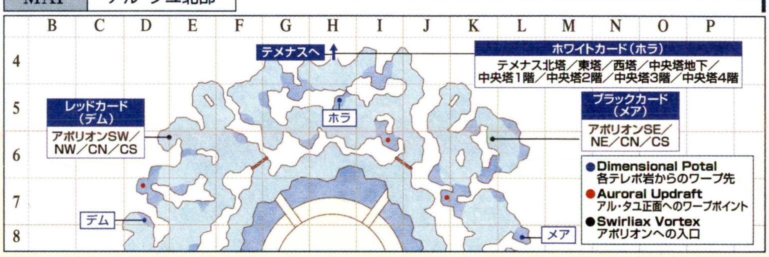
神都と呼ばれる古の地アル・タユ。そこにそびえるテメナスと地中に広がるアポリオン。閉塞された空間で待ち受ける試練に打ち勝つ方法を伝授しよう。

概要 リンバスへの突入

リンバスに挑戦するには、まずプロマシアの呪縛ストーリー第7章「武士道とは」をクリアしてアル・タユに行けるようになる必要がある。次にジュノ港(I−8)にいるSagheeraに話しかけて、15000ギルで「コズミッククリーナー」を購入。そして、三国周辺のテレポイントの反対側にあるDimensional Portalからアル・タユへ。そこで、Aw'euvhiというNMを倒して該当する各種カード(だいじなもの)を入手すれば準備完了だ。なお、3種のカードは、それぞれが必要となるエリアの入口周辺でのみ入手できる(詳細は右のMAPを参照)。挑戦する直前に参加者全員でNMを倒すのが一般的だ。

準備 各エリアへの入口と必要なカード

MAP アル・タユ北部



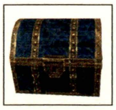
戦利品の入手

リンバスで入手できる戦利品には、AF〔カスタム〕作成に使う素材、特定のリンバスに突入するために必要なチップ、アイテムとの交換などに使える獣人古銭、一般素材(黒鉄鉱、オックスブラッド、ミニクロットなど)の4種類がある。AF〔カスタム〕作成には、テメナスとアポリオンでそれぞれ入手できる特定の素材が1種ずつ(右表参照)と指定される一般素材、代金として獣人古銭を15〜40枚そろえる必要があるのだ。作成方法や各AF〔カスタム〕の性能および必要となる素材についてはP.151〜152に記載している。なお、獣人古銭を集めて交換することができるチップや各種装備品に関しては、P.156にある「Tips 獣人古銭で交換できるアイテム」を参照してもらいたい。

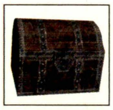
リンバスに出現する宝箱

テメナス、アポリオンで開けることができる宝箱は全部で3種類に分けられ、すべて外見で判別可能。本書ではこれらを、占有時間が延長される青箱、HP&MP&アビリティが回復する木箱、獣人古銭や素材が入手できる金箱と呼んでいる。エリアによってはすべての宝箱を開けられるが、どれか1つを開けるとほかの宝箱が消滅してしまうエリアもある。そのようなエリアでは開ける箱を間違えるとクリアが難しくなってしまう場合がある。このような状況を防ぐために、宝箱の外見をしっかり覚えておくことがリンバス攻略では大切だ。

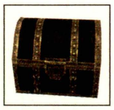
時間:青箱



回復:木箱



素材:金箱



リンバスで手に入る素材

ジョブ	テメナス	アポリオン
戦士	エカルラートクロスRE	アルジェロリベットRE
モンク	天竺金糸RE	エンシェントブラスRE
白魔道士	ベネディクトシルクRE	ベネディクトヤーンRE
黒魔道士	ディアボリクシルクRE	ディアボリクヤーンRE
赤魔道士	緋絹糸RE	カーディナルクロスRE
シーフ	サップルスキンRE	ライトフィラメントRE
ナイト	スノーイサーメットRE	ホワイトリベットRE
暗黒騎士	ダークオリハルコンRE	ブラックリベットRE
獣使い	スマルトレザーRE	フェティドラノリンRE
吟遊詩人	コイルドヤーンRE	ブラウンドスキンRE
狩人	カメレオンヤーンRE	チャコールコットンRE
侍	緋威RE	枚くろがねRE
忍者	真田紐RE	烏漆RE
竜騎士	コバルトミスリル板RE	ブルーリベットRE
召喚士	グリッターヤーンRE	アストラルレザーRE
青魔道士	輝金糸RE	ファイアクロスRE
コルセア	天蚕糸RE	トワルRE
からくり士	パンタンワイヤーRE	コーデュロイRE
踊り子	フィレレースRE	ゴールドスタッズRE
学者	ブリリアンティンRE	エレクトラスタッズRE

アポリオン各エリアとジョブ別素材の対応(素材が出現する可能性のあるエリアに○をつけている)

エリア	階層	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
SW	1	○		○	○				○		○		○		○		○				○
	2				○						○	○	○	○		○		○		○	
	3	○		○	○								○	○	○		○				○
	4		○			○	○	○		○									○	○	
SE	1	○				○	○	○	○		○	○		○		○		○		○	
	2		○					○	○	○	○	○		○		○		○	○		○
	3	○	○				○		○		○	○		○				○	○		
	4	○		○	○								○		○		○				○
NW	1	○		○	○						○		○		○		○				○
	2								○	○	○	○		○	○	○		○			
	3		○			○	○	○		○				○					○		
	4			○	○	○		○			○		○	○	○	○	○	○	○		○
	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
NE	1		○	○		○	○	○		○			○						○	○	○
	2		○		○	○	○	○							○		○		○		
	3	○	○			○	○			○	○					○	○	○		○	
	4	○			○				○		○	○		○		○		○			
	5																				
CN	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○		○	○
CS	1																				

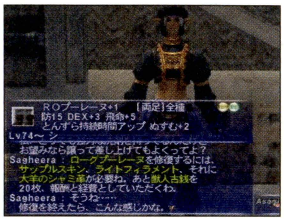
テメナス各エリアとジョブ別素材の対応（素材が出現する可能性のあるエリアに○をつけている）

エリア	階層	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
北塔	1		○	○	○		○	○				○		○	○	○		○			○
	2	○	○	○	○		○	○						○	○	○	○				
	3		○	○	○		○					○			○			○		○	
	4	○		○	○		○	○	○	○				○	○	○	○	○			○
	5		○	○	○		○	○						○	○	○				○	○
	6	○	○	○	○			○				○		○	○						○
	7		○	○			○	○						○	○			○			○
東塔	1				○			○	○	○		○							○	○	
	2				○	○		○	○	○	○	○	○		○			○	○		
	3					○	○	○	○	○		○	○						○		
	4				○	○	○	○	○	○	○	○			○			○	○		
	5				○	○	○	○	○	○		○	○		○					○	
	6				○	○	○	○	○	○	○	○			○			○		○	

エリア	階層	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
東塔	7				○			○	○	○		○							○	○	
西塔	1	○	○	○		○					○		○			○	○				
	2	○	○	○		○			○	○	○		○				○		○		
	3	○		○					○	○	○		○	○			○				○
	4	○	○			○			○	○			○	○		○			○		
	5	○	○	○		○					○			○		○	○				○
	6		○			○			○		○		○	○		○					
	7	○				○			○		○		○			○	○				
中央塔1階	1	○				○					○		○			○	○	○			
中央塔2階	1				○			○	○	○		○		○					○	○	
中央塔3階	1		○	○			○							○	○		○	○			○
中央塔4階	1		○	○		○							○	○		○	○		○		○
中央塔地下1階	1																				

アーティファクト〔カスタム〕を作る

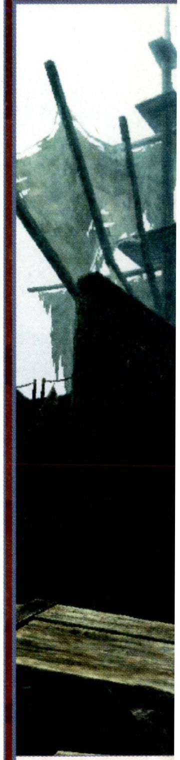
リンバスで入手できる特殊な素材を使って、各ジョブのアーティファクト（AF）を打ち直すことができる。まず、ジュノ港（I－8）にいるSagheeraに修復の手数料として必要になる枚数の獣人古銭を預けておき、その後、打ち直しに必要なアイテムをトレードする。必要となるのは、テメナスとアポリオンで入手できる各ジョブに対応した素材を1つずつと、修復したい部位のAF、合成で作れる特定の素材1つの合計4つだ。トレード後、地球時間で日曜24時のコンクェスト集計を経過してからSagheeraに話しかけると、AF〔カスタム〕と呼ばれるLv74の装備を受け取れる。ちなみに元のAFは返却されないので注意しよう。



◀打ち直しをすると性能は格段に上がるが、装備レベルも上がるため、Lv60制限のエリアでは性能が下がる。ただしAFは再入手することが可能だ。

AF〔カスタム〕の性能と修復に必要な素材（合成で作成する素材以外はすべてⓇⒺがつく）

ジョブ	名称	部位	性能	獣人古銭	合成で作成する素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
戦士	FTマスク+1	頭	防28 HP+15 DEX+5 VIT+5 敵対心+1 ヒーリングHP+1	20枚	ダークブロンズ板	エカルラートクロス	アルジェロリベット
	FTロリカ+1	胴	防50 HP+20 VIT+7 攻+10 敵対心+8	35枚	ダークブロンズ板		
	FTマフラ+1	両手	防22 HP+13 STR+6 盾スキル+15 敵対心+3	15枚	ダークブロンズ板		
	FTクウィス+1	両脚	防39 HP+15 命中+5 回避+5 敵対心+3 ヒーリングHP+2	15枚	ダークブロンズ板		
	FTカリガ+1	両足	防19 HP+12 VIT+3 AGI+3 ダブルアタック効果アップ 敵対心+1	25枚	ダークブロンズ板		
モンク	TPクラウン+1	頭	防23 HP+16 MND+8 集中効果アップ ヒーリングHP+1	25枚	有翼獅子のなめし革	天竺金糸	エンシェントブラス
	TPシクラス+1	胴	防44 HP+20 STR+6 VIT+6 命中+5 チャクラ効果アップ	40枚	シルバーブロケード		
	TPグローブ+1	両手	防15 HP+14 STR+6 ためる効果アップ モクシャ+4	20枚	有翼獅子のなめし革		
	TPホーズ+1	両脚	防31 HP+18 MND+4 ガードスキル+15 カウンター+3	25枚	有翼獅子のなめし革		
	TPゲートル+1	両足	防15 HP+12 DEX+5 MND+5 回避+10 回避効果アップ	20枚	黒虎のなめし革		
白魔道士	HLキャップ+1	頭	防21 MP+28 MND+7 敵対心－1 ヒーリングMP+1	30枚	エーテルコットン	ベネディクトシルク	ベネディクトヤーン
	HLブリオー+1	胴	防40 MP+35 弱体魔法スキル+12 敵対心－4 ヒーリングMP+5	40枚	ホーリーレザー		
	HLミトン+1	両手	防14 MP+15 STR+7 MND+7 回復魔法スキル+15 敵対心－4	20枚	エーテルレザー		
	HLパンタロン+1	両脚	防28 MP+30 VIT+5 神聖魔法スキル+15 敵対心－2	25枚	レインボービロード		
	HLダックビル+1	両足	防12 MP+15 AGI+5 INT+5 詠唱中断率25%ダウン ヒーリングMP+1	20枚	エーテルホリー		
黒魔道士	WZペタソス+1	頭	防20 MP+30 INT+5 敵対心－4 ヒーリングMP+1	25枚	エーテルレザー	ディアボリクシルク	ディアボリクヤーン
	WZコート+1	胴	防38 MP+36 弱体魔法スキル+12 敵対心－5 ヒーリングMP+5	25枚	エーテルレザー		
	WZグローブ+1	両手	防13 MP+17 INT+3 CHR+3 精霊魔法スキル+15 敵対心－2	15枚	エーテルレザー		
	WZトンバン+1	両脚	防27 MP+19 暗黒魔法スキル+15 敵対心－2 ヒーリングMP+1	30枚	エーテルコットン		
	WZサボ+1	両足	防11 MP+15 AGI+5 MND+5 詠唱中断率20%ダウン ヒーリングMP+1	20枚	エーテルホリー		
赤魔道士	WLシャポー+1	頭	防24 MP+25 INT+5 精霊魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	20枚	レインボービロード	緋絹糸	カーディナルクロス
	WLタバード+1	胴	防44 MP+34 詠唱中断率12%ダウン 弱体魔法スキル+15 ヒーリングMP+5	30枚	レインボービロード		
	WLグローブ+1	両手	防17 MP+17 DEX+6 INT+2 MND+2 受け流しスキル+15	15枚	レインボービロード		
	WLタイツ+1	両脚	防33 MP+18 MND+5 回復魔法スキル+10 強化魔法スキル+15	20枚	レインボービロード		
	WLブーツ+1	両足	防15 MP+16 AGI+3 INT+3 MND+3 盾スキル+10	25枚	黒虎のなめし革		
シーフ	ROボンネット+1	頭	防24 HP+13 DEX+3 飛命+8 回避+10	30枚	草帆布	サップルスキン	ライトフィラメント
	ROベスト+1	胴	防45 HP+20 STR+6 命中+10 かくれる持続時間アップ	40枚	草帆布		
	ROアームレット+1	両手	防16 HP+10 DEX+3 ぬすむ+1 だまし討ちダメージアップ	20枚	大羊のシャミ革		
	ROキュロット+1	両脚	防34 HP+15 DEX+2 AGI+4 ぬすむ+1	30枚	草帆布		
	ROプーレーヌ+1	両足	防15 DEX+3 飛命+5 とんずら持続時間アップ ぬすむ+2	20枚	大羊のシャミ革		
ナイト	GLコロネット+1	頭	防28 HP+12 MND+6 かばう効果アップ 敵対心+3	25枚	ゴールドインゴット	スノーイサーメット	ホワイトリベット
	GLサーコート+1	胴	防55 HP+20 VIT+6 神聖魔法スキル+8 敵対心+2	30枚	ゴールドブロケード		
	GLガントレ+1	両手	防22 HP+11 DEX+6 VIT+3 敵対心+2	20枚	聖なるミスリル板		
	GLブリーチズ+1	両脚	防43 HP+20 AGI+4 強化魔法スキル+10 敵対心+2	20枚	聖なるミスリル板		
	GLレギンス+1	両足	防19 HP+20 CHR+5 盾スキル+12 ホーリーサークル効果アップ	20枚	聖なるミスリル板		

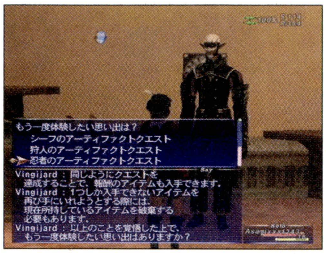


ジョブ	名称	部位	性能	獣人古銭	合成で作成する素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
暗黒騎士	CSバーゴネット+1	頭	防27 HP+12 MP+12 STR+7 暗黒魔法スキル+5 暗黒効果アップ	25枚	ダーク板	ダークオリハルコン	ブラックリベット
	CSキュイラス+1	胴	防49 HP+20 MP+20 STR+7 VIT+7 攻+10 弱体魔法スキル+5	30枚	ダークアダマン板		
	CSガントレット+1	両手	防20 HP+11 MP+11 STR+6 DEX+6 命中+3 ウェポンバッシュ効果アップ	15枚	ダーク板		
	CSフランチャー+1	両脚	防38 HP+15 MP+15 DEX+5 INT+5 回避+5 受け流しスキル+15	20枚	ダーク板		
	CSソルレット+1	両足	防17 HP+15 MP+15 STR+5 MND+5 アルケインサークル効果アップ	20枚	ダーク板		
獣使い	BTヘルム+1	頭	防26 HP+15 INT+8 MND+8 なだめる成功率アップ あやつる+4	30枚	ビーストホーン	スマルトレザー	フェティドラノリン
	BTジャック+1	胴	防49 HP+20 VIT+6 いたわる性能アップ あやつる+6	40枚	ホワイトムートン		
	BTグローブ+1	両手	防15 HP+11 DEX+5 CHR+5 受け流しスキル+10 あやつる+3	20枚	ホワイトムートン		
	BTトラウザ+1	両脚	防34 HP+15 STR+6 CHR+6 キラー効果アップ あやつる+6	30枚	ダルメルのなめし革		
	BTゲートル+1	両足	防14 HP+11 AGI+5 CHR+5 いたわる効果アップ あやつる+2	20枚	ダルメルのなめし革		
吟遊詩人	CHラウンドリト+1	頭	防19 HP+11 MND+6 CHR+6 受け流しスキル+5 敵対心−2	15枚	金糸	コイルドヤーン	ブラウンドスキン
	CHジュストコル+1	胴	防45 HP+20 VIT+10 CHR+10 弦楽器スキル+6 敵対心−3	40枚	有翼獅子のなめし革		
	CHカフス+1	両手	防18 HP+14 VIT+7 CHR+7 歌唱スキル+10 敵対心−1	25枚	有翼獅子のなめし革		
	CHキャニオンズ+1	両脚	防31 HP+12 STR+8 DEX+8 管楽器スキル+8 敵対心−2	25枚	有翼獅子のなめし革		
	CHスリッパー+1	両足	防14 HP+10 DEX+5 AGI+5 回避+5 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	25枚	有翼獅子のなめし革		
狩人	HTベレー+1	頭	防24 HP+13 AGI+4 INT+4 飛攻+5 ラピッドショット発動率アップ	25枚	ハンターコットン	カメレオンヤーン	チャコールコットン
	HTジャーキン+1	胴	防45 HP+20 VIT+4 AGI+4 飛命+10 カモフラージュ効果アップ	40枚	ハンターコットン		
	HTブレーサー+1	両手	防14 HP+10 DEX+6 AGI+6 乱れ撃ち効果アップ 影縫い効果アップ	20枚	クァールのなめし革		
	HTブラッカエ+1	両脚	防32 HP+15 AGI+5 MND+5 敵対心−3 狙い撃ち効果アップ	25枚	クァールのなめし革		
	HTソックス+1	両足	防16 HP+10 DEX+6 AGI+6 回避+5 スカベンジ効果アップ	25枚	黒虎のなめし革		
侍	明珍桃形兜改	頭	防25 HP+13 STR+5 MND+5 護摩の守護円効果アップ 黙想効果アップ	15枚	ゴールド板	緋縅	杦くろがね
	明珍胴丸改	胴	防50 HP+10 STR+6 VIT+6 命中+12 被ダメージ時のTP増加量が時々多くなる	25枚	伊予札		
	明珍筒篭手改	両手	防21 HP+15 STR+7 DEX+7 敵対心+2 おにぎりの真の味がわかる	20枚	野牛の揉革		
	明珍板佩楯改	両脚	防40 HP+15 STR+5 VIT+5 受け流しスキル+10 ストアTP+4	30枚	野牛の揉革		
	明珍筒脛当改	両足	防18 HP+20 攻+8 敵対心+5 残心効果アップ	20枚	野牛の揉革		
忍者	乱波半首改	頭	防22 HP+10 AGI+8 CHR+8 回避+8 忍術スキル+5	20枚	軽量スチール板	真田紐	烏漆
	乱波鎖帷子改	胴	防46 HP+15 DEX+5 VIT+5 二刀流効果アップ 被物理ダメージ:ショックスパイク	30枚	軽量スチール板		
	乱波手甲改	両手	防18 HP+13 STR+6 DEX+6 飛命+20 飛攻+20 投てきスキル+5	15枚	軽量スチール板		
	乱波袴改	両脚	防31 命中+5 飛命+10 夕方〜早朝:回避+10	30枚	野牛の揉革		
	乱波脚絆改	両足	防15 HP+12 AGI+6 INT+6 夕方〜早朝:移動速度25%アップ	15枚	軽量スチール板		
竜騎士	DCアーメット+1	頭	防25 HP+12 VIT+8 MND+8 スピリットリンク効果アップ 飛竜:ブレスを効果的に使う	30枚	雄羊の揉革	コバルトミスリル板	ブルーリベット
	DCメイル+1	胴	防49 HP+15 STR+6 VIT+6 攻+7 飛竜:リジェネ	40枚	雄羊の揉革		
	DCフィンガー+1	両手	防19 HP+11 STR+5 DEX+5 受け流しスキル+12 飛竜:命中率アップ	20枚	雄羊のなめし革		
	DCブレー+1	両脚	防32 HP+15 命中+9 エンシェントサークル効果アップ 飛竜:HP+15%	25枚	雄羊のなめし革		
	DCグリーヴ+1	両足	防16 HP+12 DEX+5 AGI+5 回避スキル+10 ジャンプ効果アップ	20枚	雄羊のなめし革		
召喚士	EKホーン+1	頭	防15 MP+25 INT+6 MND+6 召喚魔法スキル+5 召喚獣:敵対心−3	25枚	コーラルホーン	グリッターヤーン	アストラルレザー
	EKダブレット+1	胴	防35 MP+45 召喚獣属性の耐性+25 契約の履行使用間隔−4 ヒーリングMP+5	35枚	ウルフフェルト		
	EKブレーサー+1	両手	防11 MP+19 契約の履行使用間隔−1 召喚獣属性のダメージを時々MPに変換	20枚	ウルフフェルト		
	EKスパッツ+1	両脚	防25 MP+22 敵対心−3 召喚獣:命中率アップ 敵対心−2	30枚	ウルフフェルト		
	EKピガッシュ+1	両足	防10 MP+25 召喚獣維持費−1 召喚獣:回避率アップ 敵対心−4	15枚	神代木		
青魔道士	MGケフィエ+1	頭	防24 MP+25 INT+5 MND+5 モンスター相関関係効果アップ	20枚	クロマカラクール革	輝金糸	ファイアクロス
	MGジュバ+1	胴	防45 HP+17 MP+17 STR+5 DEX+5 青魔法スキル+15 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1	30枚	ワモーラクロス		
	MGバズバンド+1	両手	防17 MP+20 STR+3 INT+3 受け流しスキル+10 ラーニング確率アップ	15枚	クロマカラクール革		
	MGシャルワー+1	両脚	防34 HP+25 DEX+5 VIT+5 AGI+5 詠唱中断率12%ダウン	30枚	ワモーラクロス		
	MGチャルク+1	両足	防14 HP+18 MP+18 命中+3 回避スキル+10 敵対心−5	15枚	クロマカラクール革		
コルセア	COトリコルヌ+1	頭	防23 HP+13 STR+4 AGI+4 飛命+9 クイックドロー効果アップ	30枚	雄羊の揉革	天蚕糸	トワル
	COフラック+1	胴	防43 HP+20 DEX+5 AGI+5 飛命+10 飛攻+5	30枚	オイルクロス		
	COガントリー+1	両手	防12 HP+15 DEX+5 MND+5 回避+3 受け流しスキル+5	20枚	オイルクロス		
	COトルーズ+1	両脚	防29 HP+25 INT+5 AGI+5 敵対心−4	30枚	オイルクロス		
	COブーツ+1	両足	防12 HP+15 STR+5 AGI+5 飛命+4 命中+4	25枚	マーリドのなめし革		
からくり士	PTタージ+1	頭	防16 HP+15 DEX+5 VIT+5 MND+5 オートマトン:ヒーリングHP+3 ヒーリングMP+3	20枚	フーラード	パンタンワイヤー	コーデュロイ
	PTトベ+1	胴	防37 HP+17 命中+5 攻+5 オートマトン:HPmaxアップ MPmaxアップ	30枚	緋麻布		
	PTダスタナ+1	両手	防13 HP+18 STR+5 AGI+5 マニューバ効果アップ オーバーロード確率ダウン	20枚	フーラード		
	PTチュリダル+1	両脚	防26 HP+16 DEX+5 CHR+5 オートマトン:ケアル回復量アップ 詠唱中断率ダウン	20枚	フーラード		
	PTバブーシュ+1	両足	防12 HP+19 STR+5 命中+5 回避+5 リペアー効果アップ	20枚	エーテルレザー		
踊り子	DRティアラ+1	頭	防19 HP+15 DEX+4 CHR+4 敵対心−2 サンバ持続時間アップ	30枚	ゴールドインゴット	フィレレース	ゴールドスタッズ
	DRカザク+1	胴	防39 HP+25 STR+5 DEX+5 ワルツ回復量+10% 敵対心−2	35枚	緋麻布		
	DRバングル+1	両手	防16 HP+17 DEX+4 AGI+4 攻+5 ステップ命中率アップ	25枚	ゴールドインゴット		
	DRタイツ+1	両脚	防29 HP+15 VIT+5 CHR+5 命中+5 攻+5 敵対心−1	25枚	シルキースエード		
	DRトーシュー+1	両足	防15 HP+12 STR+3 AGI+3 攻+5 回避+5 ジグ持続時間アップ	20枚	シルキースエード		
学者	SLボード+1	頭	防16 MP+20 INT+5 机上演習効果アップ 敵対心−1	20枚	エレクトラム	ブリリアンティン	エレクトラスタッズ
	SLガウン+1	胴	防39 MP+18 INT+3 MND+3 黒のグリモア効果アップ ヒーリングMP+5	40枚	リンクスの革		
	SLブレーサー+1	両手	防14 MP+20 MND+5 詠唱中断率20%ダウン 敵対心−3	25枚	リンクスの革		
	SLパンツ+1	両脚	防28 MP+25 VIT+3 MND+3 敵対心−2 白のグリモア効果アップ	25枚	エーテルレザー		
	SLローファー+1	両足	防11 MP+20 AGI+3 INT+3 敵対心−2 グリモア中の詠唱時間短縮	25枚	カラクール織物		

アーティファクトを再入手するには

打ち直しで失ったAFは、AFクエストを再度クリアすることで再入手できる。まずはジュノ下層(H−9)にいるVingijardに話しかけ、クエストの記憶を消してもらおう。記憶を消去するには各ジョブごとに10000ギルが必要だ。

AFクエストは武器を入手するところからやり直しとなり、Treasure Cofferから入手する部位に関しては、各ジョブの「ボルグヘルツの失われた魔手」クエスト発生まで進める必要がある。各クエストは報酬をもらわないとクリアにならないので、所持している部位が報酬となるクエストでは、クリア前にAFを捨てておこう。なお、魔手クエストは一度に複数のジョブで受けることができないので、並行して複数ジョブのAFクエストに挑戦する場合は、受けるときのジョブに注意すること。



◀NPCに話しかけると、どのジョブのAFクエスト記憶を消去するのかを選ぶことができる。

ホマム・ナシラ装備を入手する

テメナス中央塔4階のProto-Ultima戦と、アポリオンCNのProto-Omega戦をクリアすると、それぞれ「アルテマの脳」や「オメガの心臓」などのアイテムを入手できる。これらをマウラ(G−10)にいるWilhelmに渡すと、アルテマの戦利品ならナシラ装束に、オメガの戦利品ならホマム装束に交換してもらえるのだ。それぞれのアイテムと交換できる装備は下表のとおりで、ナシラ装束は魔法命中率や各種魔法スキルが上がる後衛向けの性能、ホマム装束はHP+や命中+の効果がついた前衛向けの性能となっている。どちらも入手するのは大変だが、1回クリアするごとに必ず2〜3個のアイテムが出るので、継続的に活動を続けていけば、ほかの特殊BF系コンテンツの装備に比べて集めやすいといえる。



◀アイテムを渡すだけで、待ち時間も手数料も必要なく、すぐに装備品と交換してもらえるのだ。

ホマム・ナシラ装備一覧（すべてⓇⒺがつく）

名称	部位	性能	必要なアイテム
ホマムツッケット	頭	防26 HP+22 MP+22 命中+4 魔法命中率+4 ヘイスト+3% Lv75〜 シナ暗竜青	オメガの眼
ホマムコラッツァ	胴	防49 HP+28 MP+28 命中+15 トリプルアタック効果アップ Lv75〜 シナ暗竜青	オメガの心臓
ホマムマノポラ	両手	防20 HP+20 MP+20 命中+4 敵対心+3 ヘイスト+3% Lv75〜 シナ暗竜青	オメガの前肢
ホマムコッシャレ	両脚	防35 HP+26 MP+26 命中+3 ファストキャスト効果アップ ヘイスト+3% Lv75〜 シナ暗竜青	オメガの後肢
ホマムガンビエラ	両足	防16 HP+31 MP+31 命中+6 飛命+6 ヘイスト+3% 飛竜:HP+50 Lv75〜 シナ暗竜青	オメガの尾
ナシラターバン	頭	防19 魔法命中率+5 敵対心−5 ヘイスト+2% 詠唱中断率10%ダウン Lv75〜 白黒赤召青	アルテマの脳
ナシラマンティル	胴	防41 回復魔法スキル+5 暗黒魔法スキル+5 魔法命中率+5 ヘイスト+3% Lv75〜 白黒赤召青	アルテマの心臓
ナシラゲージ	両手	防18 魔法命中率+3 敵対心−4 召喚獣維持費−1 ヘイスト+1% Lv75〜 白黒赤召青	アルテマの触手
ナシラサラウィル	両脚	防30 神聖魔法スキル+5 弱体魔法スキル+5 魔法命中率+3 ヘイスト+2% Lv75〜 白黒赤召青	アルテマの脚
ナシラクラッコー	両足	防13 精霊魔法スキル+5 召喚魔法スキル+5 魔法命中率+2 ヘイスト+1% Lv75〜 白黒赤召青	アルテマの尾

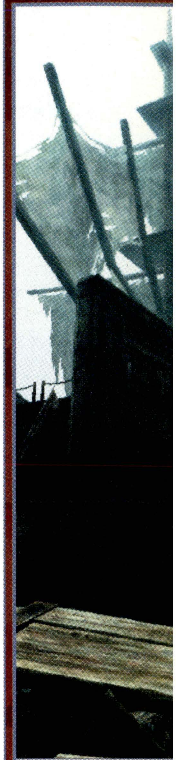
リンバス攻略ページの見方→P.154



1リンバス情報
占有できる時間、突入に必要なカード(だいじなもの)、クリアしたときにもらえる入手チップ、そして移動先のテレポイントと突入場所の座標を掲載。

2編集部オススメ攻略情報
各エリアにおける宝箱の出現方法や開ける際の注意点のほかに、編集部で実践したクリアするためのルートと、戦術の解説を記載している。

3出現モンスターデータ
各エリアで出現するモンスターの名前と種族およびジョブ、出現数を記載。なお、データはクリアするときに倒していく順番で並べてある。



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

テメナス北塔
Temenas Northen Tower

占有時間	30分間（青箱を開けるごとに15分延長）
必要アイテム	ホワイトカード
入手チップ	アイボリーチップ
突入場所	テレポホラ→アル・タユ（H-4）

攻略情報 獣人が支配する塔

7種の獣人が各層に配置された北塔は、敵の数が計39体と多いのが特徴。それぞれの獣人は、特定ジョブのSPアビリティなどを使うため、その対策が必要になる。また、この北塔は次層へのワープ装置の起動条件や宝箱を出現させる条件が各層ごとに設定されており、その方法はバラバラ。詳しい条件に関しては下で解説するので参照してもらいたい。なお、階層ごとに宝箱を1つ開けるとほかの宝箱が消えてしまうので、どれを開けるかは状況に応じて変えていこう。

オススメ戦術 獣人のSPアビリティに注意

ここでは、獣人を1体倒すと次層へのワープが発生、特定の獣人を倒すと3種類の宝箱が同時に出現する。攻略には12人以上が好ましく、回復役もしっかりそろえて、敵の「微塵がくれ」や「アストラルフロウ」に備えよう。さらに「スタン」を使えるメンバーが数名いれば安心だ。戦闘中、後衛は敵の範囲攻撃を避けるため、自身の魔法が前衛にギリギリ届く位置に立つように。なお6層目では、3体ずついるトンベリ族召喚士タイプとシーフタイプが、2体ずつ必ずリンクするので注意しよう。

1層 ゴブリン族ゾーン

戦士タイプのゴブリン族が2体、赤魔道士タイプのゴブリン族（モブリン）が4体生息。赤いヘルムを装備しているゴブリン族を2体倒すことで3つの宝箱が出現する。少人数のときは、北西奥の部屋にいるモブリンを無視して、ゴブリンだけを狙うようにしよう。

2層 巨人族ゾーン

2層目には巨人族が登場する。数は4体で部屋の中央に戦士、獣使い、狩人タイプが立ち並び、その周りをモンクタイプが周回。まず、モンクタイプを撃破し、次層へのワープ装置を起動。その後、宝箱を出現させる中央の3体を戦狩獣の順に撃破。獣にあやつられたメンバーは寝かせて対処しよう。



◀中央にいる色違いの巨人族が獣使い。あやつられたら自己申告して寝かせてもらうように。

3層 サハギン族ゾーン

初めの部屋には、モンクと白魔道士タイプが1体ずついるのでこれを撃破、通路に出て竜騎士タイプ、奥の部屋でモンクと吟遊詩人タイプを撃破しよう。白魔道士と吟遊詩人を倒すと宝箱が出現し、モンクか竜騎士を倒すと次層へのワープ装置が起動する。

4層 デーモン族ゾーン

正面の扉を抜けると7体のデーモン族がいるので、まずは、東西を走る黒魔道士タイプを2体ずつ部屋の入口付近まで連れ出して撃破。その後、中央に並ぶ戦士、暗黒騎士、召喚士タイプを「スリプガ」などで寝かせ、順番に倒そう（「アストラルフロウ」に注意）。中央の3体を倒すと宝箱が出現する。



◀次層へのトリガーである黒魔道士タイプは、2体ずつ必ずリンク。両方に「サイレス」をかけよう。

5層 アンティカ族ゾーン

4体のアンティカ族は、それぞれ独立した小部屋にいる。注意したいのは黒魔道士の「スリプガⅡ」。「毒薬」も有効だが、それを受けない場所に後衛が立ち、「ケアルガ」ですばやく起こせれば問題ない。ここは全滅させると宝箱が出現し、次層に行けるようになる。

6層 トンベリ族ゾーン

宝箱の出現条件は黒魔道士、忍者タイプの2体を撃破すること。次層に行くには、さらにそのほかの1体以上を倒せばいい。なお、シーフ、召喚士タイプは1体ずつセットで生息しており、攻撃を仕掛けると敵対心が連動して襲ってくるので注意して戦おう。

出現モンスターデータ

階層	名前	種族（ジョブ）	数
1	Goblin Slaughterman	ゴブリン族（戦士）	2
	Moblin Dustman	ゴブリン族（赤魔道士）	4
2	Skadi	巨人族（獣使い）	1
	Thrym	巨人族（戦士）	1
	Beli	巨人族（狩人）	1
	Kari	巨人族（モンク）	1
3	Telchines Bard	サハギン族（吟遊詩人）	1
	Telchines White mage	サハギン族（白魔道士）	1
	Telchines Dragoon	サハギン族（竜騎士）	1
	Telchines Monk	サハギン族（モンク）	2
4	Kindred Warrior	デーモン族（戦士）	1
	Kindred Dark Knight	デーモン族（暗黒騎士）	1
	Kindred Summoner	デーモン族（召喚士）	1
	Kindred Black Mage	デーモン族（黒魔道士）	4
5	Praetorian Guard CCXX	アンティカ族（戦士）	1
	Praetorian Guard LXXO	アンティカ族（黒魔道士）	1
	Praetorian Guard CXLVⅢ	アンティカ族（狩人）	1
	Praetorian Guard CCCXI	アンティカ族（ナイト）	1
6	Cryptonberry Charmer	トンベリ族（黒魔道士）	1
	Cryptonberry Skulker	トンベリ族（忍者）	1
	Cryptonberry Abductor	トンベリ族（シーフ）	3
	Cryptonberry Designator	トンベリ族（召喚士）	3
7	Goblin Warlord	ゴブリン族（暗黒騎士）	1
	Goblin Fencer	ゴブリン族（赤魔道士）	2
	Goblin Theurgist	ゴブリン族（黒魔道士）	2

［入手できる獣人古銭数］ 1～6層の各モンスター：0～1枚
7層の各モンスター：0～2枚

7層 ゴブリン族ゾーン

最終層は赤魔道士、黒魔道士タイプが2体ずつ、暗黒騎士タイプが1体の計5体のゴブリン族が相手。「精霊の印」+「スリプガ」などで戦闘を始め、1体ずつ倒していこう（黒→赤→暗の順番がオススメ）。この5体を全滅させると宝箱が出現し、開けるとクリアだ。



◀どれも対処の難しいSPアビリティは使用してこない。1体ずつ確実に倒していこう。

テメナス東塔
Temenas Easten Tower

占有時間	30分間(青箱を開けるごとに15分延長)
必要アイテム	ホワイトカード
入手チップ	スカーレットチップ
突入場所	テレポホラ→アル・タユ(H-4)

攻略情報 エレメンタル族が蠢く塔

テメナス東塔ではエレメンタル族を1体倒すごとに宝箱が1つ出現する。最大4つまで出せるが、1つを開けるとほかの宝箱は消滅してしまう。エレメンタル族が残っている場合はそれらも同時に消えるのだ。また、金箱にはハズレがあり、開けると召喚獣が出現。この場合ほかの宝箱は消えないので、素材を狙うなら金箱を2つ出したあとで開けよう。次層へのワープ装置は、敵を1体倒せば出現する。



◀7層目では金箱を開けて当たりなら即クリア。フェンリルが出たら、倒して宝箱を開ければクリアだ。

オススメ戦術 敵の魔法を妨害する

エレメンタル族の攻撃には、それぞれ追加効果がある(炎は悪疫、氷は麻痺、風は静寂、土は石化、雷はスタン、水は毒、闇は呪いが発生)。さらに物理・精霊魔法のダメージを50%程度カットする性質を持っている。しかも「サイレス」がほぼ効かないため、エレメンタル族の使うガⅢ系魔法や召喚獣の「アストラルフロウ」など危険な攻撃を止めるには「スリプル」や「ララバイ」、「スタン」を駆使する必要がある。これらで敵の行動を封じつつ、任意に攻撃できる精霊魔法を主軸に考えたパーティ構成がオススメだ。ただし、召喚獣には「スリプル」「ララバイ」が、Dark Elementalには「スリプル」が効かない。また、雷と土属性のエレメンタル族には「スタン」が効かないが、ラムウとタイタンには有効だ。相手に応じて妨害方法を使い分けるようにしよう。

◆出現モンスターデータ

階層	名前	種族	数
1	Fire Elemental	エレメンタル族	4
	Mystic Avatar (イフリート)	召喚獣	1
2	Ice Elemental	エレメンタル族	4
	Mystic Avatar (シヴァ)	召喚獣	1
3	Air Elemental	エレメンタル族	4
	Mystic Avatar (ガルーダ)	召喚獣	1
4	Earth Elemental	エレメンタル族	4
	Mystic Avatar (タイタン)	召喚獣	1
5	Thunder Elemental	エレメンタル族	4
	Mystic Avatar (ラムウ)	召喚獣	1
6	Water Elemental	エレメンタル族	4
	Mystic Avatar (リヴァイアサン)	召喚獣	1
7	Dark Elemental	エレメンタル族	2
	Mystic Avater (フェンリル)	召喚獣	1

[入手できる獣人古銭数] エレメンタル:0〜1枚
呼び出す召喚獣:2枚

テメナス西塔
Temenas Westen Tower

占有時間	30分間(青箱を開けるごとに15分延長)
必要アイテム	ホワイトカード
入手チップ	エメラルドチップ
突入場所	テレポホラ→アル・タユ(H-4)

攻略情報 圧倒的な敵数を把握しよう

次の層へ進むワープ装置の起動は、敵を1体倒すだけでOK。宝箱は各層にいる敵を倒すとランダムで出現し、すべて開けることができる。ただし、1つの階層に同じ種類の宝箱は2個以上出現せず、すべての敵を倒しても1個も出現しないこともあるなど、運の要素が強い。1層目の剣虎族は最初の部屋に2体、奥の坂道に1体、その先にある広場に4体、その奥に2体いて、さらに進むと次層への装置がある。2層目のマンドラゴラ族は、広場に6体、次の部屋に3体いて、その奥から次層へ行ける。3層目の甲虫族は、広場に3体、奥の坂を進んだ先に3体、その先から次層に進む。4層目のトカゲ族は、開けた廊下に9体すべてが徘徊しており、その奥から次層へ。5層目のスライム族は、2つの部屋に3体ずついて最奥に次層への装置がある。6層目のプギル族も各フロアに3体ずつ、その奥から次層へ。7層目の死鳥族は、すべて広場に固まっている。「スリプガ」などをかけてから1体ずつ倒し、宝箱を開ければクリアだ。最後の7層目以外は敵を全滅させる必要がなく、次層へのワープ装置さえ起動してしまえば敵を回避してもいい。もちろん時間があるなら、倒して箱を狙おう。なお、魔道士が少ない場合、5層のスライム族が倒しにくい。1体だけ倒して次層に移動してしまおう。

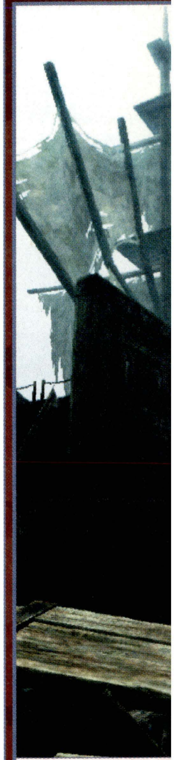
オススメ戦術 注意したい特殊技

ここではリンバス攻略の基本を守り、回復箱が出てもすぐには開けずに、次層への移動前に開けて回復すること。また、各層では敵の特殊技への対策が重要だ。まず2層目のマンドラゴラ族が使う「夢想花」に対しては、「ケアルガ」で起こすか「毒薬」を使って回避。4層目のトカゲ族が使う「邪視」による石化は、「ストナ」ですぐに治療。5層目のスライム族は、強力な範囲攻撃である「フルイドスプレッド」を使うため、後衛は距離をとること。6層目ではプギル族の「スクリュードライバー」が強力なので、盾役のHPを多く保って戦おう。パーティ構成は吟遊詩人、黒魔道士を組み込むように意識するといい。リンクしやすい場所は、必ず「スリプガ」や「魔物達のララバイ」で寝かせ、1体ずつ倒していくこと。

◆出現モンスターデータ

階層	名前	種族	数
1	Enhanced Tiger	剣虎族	9
2	Enhanced Mandragora	マンドラゴラ族	9
3	Enhanced Beetle	甲虫族	6
4	Enhanced Lizard	トカゲ族	9
5	Enhanced Slime	スライム族	6
6	Enhanced Pugil	プギル族	6
7	Enhanced Vulture	死鳥族	6

[入手できる獣人古銭数] 各モンスター:0〜1枚



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

テメナス中央塔 地下1階
Central Temenos 1st Basement

占有時間	15分間(特定のアーン族を倒すと1体につき5分延長)
必要アイテム	ホワイトカード・メタルチップ
入手チップ	−
突入場所	テレポホラ→アル・タユ(H−4)

攻略情報 復活するアーン族を制する

テメナス中央塔地下1階に出現するのは25体のアーン族。それぞれ戦闘を開始するまではジョブを見極めることができないために、臨機応変な戦闘が望まれる。ただ、持っている武器がないなら忍者かモンク、片手剣ならナイトか暗黒騎士か赤魔道士、短剣ならシーフか吟遊詩人か黒魔道士、片手斧なら狩人か獣使い、と推測することは可能だ。また、飛竜を呼び出したら竜騎士、エレメンタル族を召喚したら召喚士、ユブヒ族を呼んだら獣使いと判別できる。武器を構えたり、何かを召喚したら、それに対応した陣形で戦闘するようにしよう。もちろん、各ジョブに対応したSPアビリティも使うので対策を忘れずに。また、アーン族は倒しても「リレイズ」で復活する性質をもち、1〜3回ほど復活する場合がある。そのつどHPやMPが回復し、SPアビリティを再度使う。倒したあとは、姿が消えるまで次の敵に攻撃しないようにしよう。


◀戦闘開始後、ジョブを確認したら一度寝かせて味方に報告。ジョブに合わせて戦術を切り替えよう。

ここでの宝箱は、敵を全滅させたときに1つ出るだけで、それを開けるとクリアになる。制限時間は15分と短いが、特定のアーン族を倒すごとに5分延長されていく。時間延長の対象となるアーン族は数体いるが、見分けることはできないため、時間延長を狙って敵を倒すことは難しい。つまり、とにかくアーン族をすばやく倒しながら時間の延長を狙い、全滅をめざすことがポイントだ。敵の総数や復活することを考慮すると、15人は集めて挑戦したい場所といえる。なお、戦利品はアーン族を倒したときに出る「獣人古銭」と、宝箱から出る報酬となっている。

オススメ戦術 ジョブの見極めが重要

15のジョブでメンバーを迎え撃つアーン族。戦闘を開始するまでジョブの判別は困難だが、わかってしまえば対処はしやすい。注意すべきは、召喚士の「アストラルフロウ」、忍者の「微塵がくれ」、モンクの「百烈拳」の3種のみ。「アストラルフロウ」は発動後の阻止は難しいので、敵のHPが半分程度減ったら、発動される前に一気に倒したい。また、味方のHPを多めに保っておくこと。「微塵がくれ」は「シェル」を切らさないようにし、「百烈拳」は寝かせてやり過ごすのがベストだ。なお、アーン族に一定のダメージを与えると、その腕に「光る腕輪」が装備されて攻撃力がアップする。持久戦にならないよう戦おう。

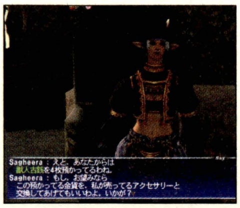
出現モンスターデータ

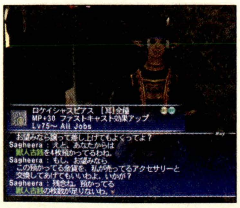
名前	種族(ジョブ)	数
Temenos Aern	アーン族(15種)	25

[入手できる獣人古銭数] 各モンスター：1〜4枚

Tips 獣人古銭と交換できるアイテム

リンバスで入手できる「獣人古銭」。これを75枚または150枚集めてジュノ港(I−8)のSagheeraにトレードすると、いくつかの装備品と交換することができるのだ。どの装備品も何らかのステータスやスキルが大幅にアップする性能を持っている。特に盾役に人気があるのが「ボクサーマントⓇⒺ」。回避スキルや受け流しスキルがアップするのは魅力だ。また、前衛全般で使える「ブルタルピアスⓇⒺ」も人気が高い。なお、「獣人古銭」は競売や宅配には出せないが、トレードやバザーで取引可能だ。


◀ジュノ港のSagheeraは1枚からでも獣人古銭を預かってくれる。収納に困ったら預けておこう。


◀後衛には、MP+30とファストキャスト効果のアップする「ロケイシャスピアス」がオススメだ。

獣人古銭で交換可能なアイテム

必要枚数	アイテム名	種類	備考
150枚	フラーレスリボンⓇⒺ	頭	防18 耐光+30 耐闇+30 キラー効果アップ 全状態異常のレジスト効果アップ Lv75〜 All Jobs
75枚	ロケイシャスピアスⓇⒺ	耳	MP+30 ファストキャスト効果アップ Lv75〜 All Jobs
75枚	ブルタルピアスⓇⒺ	耳	ダブルアタック効果アップ ストアTP+1 Lv75〜 All Jobs
150枚	チャージャーマントⓇⒺ	背	防7 攻+20 飛命−10 飛攻−10 Lv70〜 戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ
150枚	イェーガーマントⓇⒺ	背	防7 攻−10 飛命+20 飛攻−10 Lv70〜 戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ
75枚	ボクサーマントⓇⒺ	背	防8 ガードスキル+10 回避スキル+10 盾スキル+10 受け流しスキル+10 Lv70〜 All Jobs
75枚	ガンナーマントⓇⒺ	背	防7 攻−10 飛命−10 飛攻+20 Lv70〜 All Jobs
75枚	ステルスピアスⓇⒺ	耳	忍術スキル+5 レジストサイレス効果アップ Lv70〜 All Jobs
75枚	ミュージックピアスⓇⒺ	耳	回避+5 弦楽器スキル+5 管楽器スキル+5 Lv70〜 All Jobs
75枚	メタルチップⓇⒺ	アイテム	金属質の小さな六角形の板。中を覗くと、瞬く無数のラインが見える。

テメナス中央塔1階
Central Temenos 1st Floor

占有時間	45分間
必要アイテム	ホワイトカード・エメラルドチップ
入手チップ	オーキッドチップ
突入場所	テレポホラ→アル・タユ(H-4)

攻略情報 倒す順番を把握しよう

出現モンスターが少なく簡単なように見えるが、1層にすべての敵が配置されていて、1種族を倒すと対になる種族が大幅に強化されるようになっている。対になる種族は下記のとおりだ。どの順番で倒していくかで、攻略の難易度は大きく変わる。オススメの撃破順は進行ルートを考慮して、ゴースト族→スケルトン族→ドラゴン族→アーリマン族→イビルウェポン族→マジックポット族の順。6種族のなかでは、ドラゴン族がズバ抜けて強いので、対となるアーリマン族をあとに倒すことが攻略の最大のポイントとなる。ただし、アーリマン族も弱体魔法に対して高い耐性を持つうえに、魔法効果を無効にする特殊技「マジックバリア」などがやっかいだ。この2種族との戦闘ではSPアビリティの使用も考えよう。なお、このエリアは1階層のみで占有時間は45分固定。時間延長はない。最後に出現する宝箱を開けるとクリアとなる。

対になる種族

ゴースト族←→マジックポット族
スケルトン族←→イビルウェポン族
アーリマン族←→ドラゴン族

オススメ戦術 対になる2体を同時に倒そう

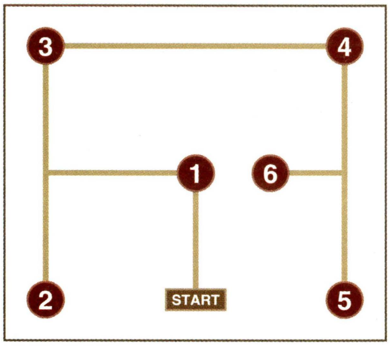
対になる種族の強化は、どちらかを倒した瞬間に行われるので、メンバーが2手に分かれて対になる2体と同時に戦えば、両方とも強化されない状態で戦うことができる。2手に分かれるのが厳しい場合は、片方を全員でギリギリまで削ったあと、盾役1人がそれをキープし、残りのメンバーでもう片方を倒すという流れにするといい。対になる種族を絶対に間違えないようにしよう。

出現モンスターデータ

No.	名前	種族	数
1	Airi	ゴースト族	1
2	Iruci	スケルトン族	1
3	Enhanced Ahriman	アーリマン族	1
4	Enhanced Dragon	ドラゴン族	1
5	Temenos Weapon	イビルウェポン族	1
6	Temenos Cleaner	マジックポット族	1

[入手できる獣人古銭数] 各モンスター:0~1枚

簡易マップ



テメナス中央塔2階
Central Temenos 2nd Floor

占有時間	45分間
必要アイテム	ホワイトカード・スカーレットチップ
入手チップ	セルリアンチップ
突入場所	テレポホラ→アル・タユ(H-4)

攻略情報 カーバンクルを弱体化しよう

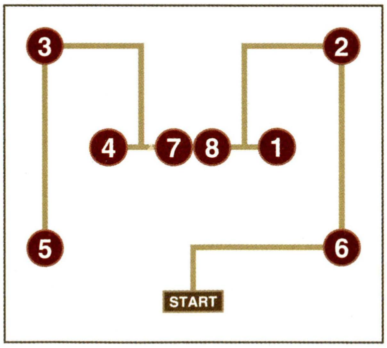
占有時間が45分あり、延長することができない中央塔2階。宝箱は途中で出現せず、クリア時に入手できるもののみ。このエリアは1層に各種エレメンタル族とカーバンクルが配置されていて、カーバンクルと2体のLight Elementalを倒せばクリアとなる。

このエリアに生息するエレメンタル族たちは互いに抑制し合う関係にあり、ある属性のエレメンタル族を倒すと、その弱属性にあたるエレメンタル族が召喚獣に変化する。たとえば、Earth Elementalを倒すとThunder Elementalがラムウに変わるなどだ。また、敵を倒すたびにカーバンクルが弱体化されていくが、召喚獣を倒すとその召喚獣の属性に対して強力な耐性を持つようになることを覚えておこう。なお、すべての召喚獣に「スリプル」や「サイレス」「スタン」といった魔法は無効だ。なるべく召喚獣を出現させずにエレメンタルの状態で倒すことが重要となる。

オススメ戦術 倒す順番が肝心

何も考えずにエレメンタル族を倒すと召喚獣だらけになってしまうが、倒す順番を工夫すれば5体のエレメンタル族と1体の召喚獣を倒した状態でカーバンクルに挑戦することができる。右に攻略例を掲載したので、ヴァナ曜日を考えて選んでほしい。簡易マップおよび出現モンスターデータは例1のものとなっている。

簡易マップ



出現モンスターデータ

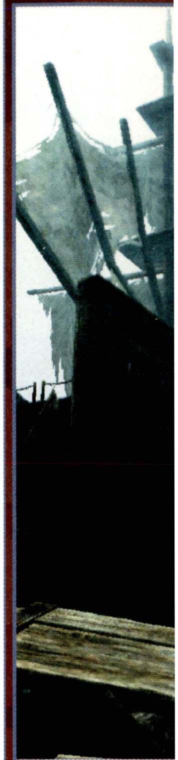
No.	名前	種族	数
1	Water Elemental	エレメンタル族	1
2	Thunder Elemental	エレメンタル族	1
3	Earth Elemental	エレメンタル族	1
4	Air Elemental	エレメンタル族	1
5	Ice Elemental	エレメンタル族	1
6	Mystic Avatar(イフリート)	召喚獣	1
7	Mystic Avatar(カーバンクル)	召喚獣	1
8	Light Elemental	エレメンタル族	2

※特定のエレメンタルを倒すと、対応するエレメンタル族が変化
[入手できる獣人古銭数]
各モンスター:0~1枚
各エレメンタル&召喚獣:1~3枚
Light Elemental:6~8枚
Mystic Avatar(カーバンクル):7~8枚

攻略例

例1 水→雷→土→風→氷→イフリート
例2 風→氷→火→水→雷→タイタン
例3 土→風→氷→火→水→ラムウ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



テメナス中央塔3階
Central Temenos 3rd Floor

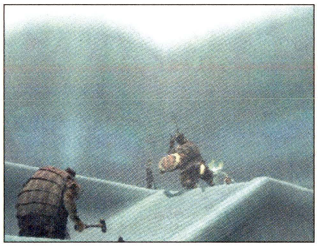
占有時間	45分間
必要アイテム	ホワイトカード・アイボリーチップ
入手チップ	シルバーチップ
突入場所	テレポホラー→アル・タユ(H−4)

攻略情報 獣人のアビリティを把握せよ

中央塔3階は3種類の獣人が支配するエリアで、中央の広場に3獣人のボスが君臨し、その四方にある部屋に3体、入口から中央広場までの道に6体、計21体の獣人を倒すことになる。まず、スタート地点から道なりに進んで、オーク族、ヤグード族3体ずつをせん滅しよう。そこを抜けると3獣人のボスが並ぶ中央広場に出るので、そこから時計回りに壁際に沿って移動。その先の各部屋に3体ずついる獣人を順に倒していこう。獣人たちは、それぞれのジョブに応じたSPアビリティを使ってくる。獣人のジョブと倒す順番は右の表を、対処法は下にある獣人別のポイントを参照してもらいたい。なお、ボス以外の獣人18体を倒していくことで、それと同種族のボスが弱体化し、倒しやすくなる。どのボスも弱体化せずに挑むと倒すことは困難。必ず獣人をせん滅してから挑もう。

オススメ戦術 ボスは1体ずつ倒す

3体のボスたちは「スリプガ」で寝かせてから、ナイトタイプのオーク族→白魔道士タイプのクゥダフ族→召喚士タイプのヤグード族の順で撃破しよう。しかし、いずれも睡眠耐性が強く、なかなか寝ない恐れがある。そうなったら「グラビデ」や「スタン」をうまく使いながら、ボスを連れ回すようにしよう。また、最後に倒すヤグード族が使う「アストラルフロウ」は非常に強力。後衛は坂の上で戦うなどして、ダメージ回避を狙いたい。



◀中央フロアから伸びる坂道。その一番上に後衛、下に前衛を配置して、範囲攻撃を回避するようにしよう。

出現モンスターデータ

名前	種族(ジョブ)
Grognard Predator	オーク族(狩人)
Grognard Mesmerizer	オーク族(黒魔道士)
Grognard Footsoldier	オーク族(戦士)
Yagudo Kapellmeister	ヤグード族(吟遊詩人)
Yagudo Archpriest	ヤグード族(白魔道士)
Yagudo Disciplinant	ヤグード族(モンク)
Yagudo Knighttempler	ヤグード族(侍)
Yagudo Prelatess	ヤグード族(黒魔道士)
Yagudo Eradicator	ヤグード族(忍者)
Grognard Neckchopper	オーク族(暗黒騎士)
Grognard Impaler	オーク族(竜騎士)
Grognard Grappler	オーク族(モンク)
Star Saphire Quadav	クゥダフ族(黒魔道士)
Lightsteel Quadav	クゥダフ族(ナイト)
Wootz Quadav	クゥダフ族(暗黒騎士)
Fossil Quadav	クゥダフ族(戦士)
Whitegold Quadav	クゥダフ族(シーフ)
Star Ruby Quadav	クゥダフ族(赤魔道士)
Abyssdweller Jhabdebb	オーク族(ナイト、ボス)
Orichalcum Quadav	クゥダフ族(白魔道士、ボス)
Pee Qoho the Python	ヤグード族(召喚士、ボス)

[入手できる獣人古銭数] 通常モンスター:0〜2枚
ボスモンスター:8枚

ポイント オーク族戦

黒戦狩のセットは、最後に狩人を倒すようにすればいい。注意点は、狩人の使う「イーグルアイ」を受けて一撃で戦闘不能にならないようにすることだ。「空蝉の術」で回避するか、HPを多く保つこと。暗竜モのセットではモンクの「百烈拳」が脅威。すばやく寝かせて対処しよう。なお、竜騎士の飛竜は弱いので、寝かせておいて最後に倒すといい。



▲オーク族の特殊技は、どれも警戒するほどのものはない。攻撃力は高いが倒しやすい相手だ。

使用する特殊技

- インビンシブル
- 魔力の泉
- マイティストライク
- イーグルアイ
- ブラッドウェポン
- 百烈拳
- コールワイバーン

ポイント クゥダフ族戦

小部屋にはナ黒暗のセット、シ戦赤のセットが配置されている。注意したいのは、黒魔道士が使ってくるガ系精霊魔法のみ。これは「サイレス」を忘れずにかけておき、阻止しておこう。そのほかのジョブについて気をつけたいのは、ナイトの「インビンシブル」、シーフの「絶対回避」時にWSを無駄に使わないようにすることぐらいだ。



▲防御力が高いクゥダフ族。「シェルガード」を使われたら、すばやく「ディスペル」などで解除。

使用する特殊技

- 女神の祝福
- 連続魔
- マイティストライク
- 絶対回避
- ブラッドウェポン
- 魔力の泉
- インビンシブル

ポイント ヤグード族戦

白吟モのセットは、表記と同じく白吟モの順に倒そう。黒侍忍のセットも、忍者の「微塵がくれ」に注意しながら表記順に倒せばいい。「微塵がくれ」の発動は完全には阻止できないが、敵のHPを4割程度まで減らしたあと、そこから全力で攻撃して発動前に撃破すれば回避できる。発動されたときに備えて、「シェル」を使っておくことも忘れずに。



▲「足払い」にはスタン効果がある。寝かせ役は範囲外に立ち、行動の邪魔をされないように。

使用する特殊技

- アストラルフロウ
- 女神の祝福
- 百烈拳
- ソウルボイス
- 明鏡止水
- 魔力の泉
- 微塵がくれ

テメナス中央塔4階
Central Temenos 4th Floor

占有時間	60分間
必要アイテム	ホワイトカード・オーキッドチップ・シルバーチップ・セルリアンチップ
入手チップ	―
突入場所	テレポホラ→アル・タユ(H－4)

攻略情報　アルテマ戦に挑戦

テメナス中央塔1階、2階、3階で入手できる3種のチップを集めると挑戦できる。敵はProto-Ultima1体だが、プロマシアの呪縛ストーリーで登場する同じアルテマ族のUltimaよりも、使う特殊技が格段に強力になっている。事前にしっかり把握しておこう。「空蝉の術」を貫通する特殊技が多いので、盾役はナイトや赤魔道士が適任だ。また、「スタン」を使えるメンバーを5～6名用意し、順番を決めて10秒に1回ぐらいの間隔で回していこう。薬品は「やまびこ薬」が必須。また、リレイズ系のアイテムも用意しておこう。

出現モンスターデータ

名前	種族	数
Proto-Ultima	アルテマ族	1

Tips　道中の宝箱に注意

Proto-Ultimaがいる広間までの道中には、たくさんの宝箱が配置されている。開けると獣人古銭や各種素材を入手できる可能性があるが、はずれるとモンスターとの戦闘になる。出現するモンスターは右表からランダムで1体だ。これらの宝箱は、Proto-Ultima戦を開始するとすべて消滅するほか、開けたものと同じ色の宝箱が消滅するようになっている。



◀敵が出た場合は、そのぶんボス戦にかけられる時間が短くなる。慣れないうちは開けないこと。

Armoury Crateから出現するモンスター

名前	種族	数
Enchanted Akbaba	死鳥族	1
Enchanted Jelly	スライム族	1
Enchanted Kettenkaefer	甲虫族	1
Enchanted Koenigstiger	剣虎族	1
Enchanted Makara	ブギル族	1
Enchanted Pygmaioi	マンドラゴラ族	1
Enchanted Salamander	トカゲ族	1
Kingslayer Doggvdegg	オーク族	1
Ji'Gho Ageless	クゥダフ族	1
Koo Buzu the Theomanic	ヤグード族	1
Mystic Avatar	召喚獣(光・闇以外)	1

オススメ戦術　シタデルバスターを避けろ

使用する特殊技は、常時使うものと中盤から終盤にかけてのみ使うものがある。1000以上のダメージを伴う技が多いので、前衛も後衛もパスタ系の食事でHPを増やしておこう。序盤で注意すべき技は「空蝉の術」を貫通して単体に1000以上のダメージを与える「アンチマター」と、スロウ+エレジー効果の「ケミカルボム」。後者は「ヘイスト」で上書きできないので「イレース」で治そう。HPを少し削ると「クライオジェット」などのブレス系の特殊技を使ってくる。それぞれ異なる状態異常を受けるので、回復役に伝えて治してもらうように。また、強化魔法消去+テラー効果の「ディシペーション」は、HPが20%程度減るごとに使う。「スタン」で止めるのが理想だが、止められなかった場合は技を避けた人がテラー状態の味方をフォローすること。

中盤からは単体に1000以上のダメージを与える「ホーリーⅡ」が脅威。また、物理無効の「エナジースクリーン」と魔法無効の「マナスクリーン」も使うようになる。「マナスクリーン」中は「スタン」も効かなくなるので、スタン役は「スタン」回しを中断して、MPを回復するといい。なお、「イコライザー」は「空蝉の術」を複数消費するが回避可能だ。

終盤では範囲に800ダメージ程度与える「アーマーバスター」と、時限発射型の「シタデルバスター」を多用するようになる。「シタデルバスター」は30秒間のカウントダウン後にターゲットの周囲に1400程度のダメージ。ターゲットを取っている人以外のメンバーは、発動前に部屋の外まで逃げて回避すること。



▲「エナジースクリーン」と「マナスクリーン」の効果は重複しない。すぐに報告して無駄な攻撃を避けよう。



▲「シタデルバスター」は魔法扱い。魔法防御力アップや魔法ダメージー○%の装備でダメージを軽減できる。

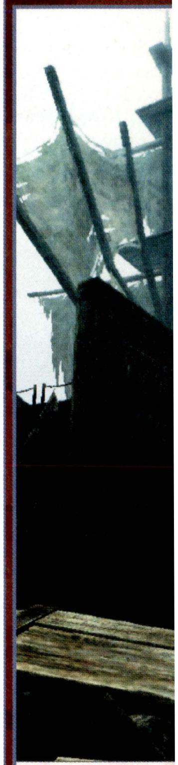
常時使用する特殊技

特殊技名	効果
アンチマター	遠隔単体:魔法ダメージ
イコライザー	範囲:物理ダメージ
HTディスチャージャー	前方範囲:雷属性ブレスダメージ、スタン
クライオジェット	前方範囲:氷属性ブレスダメージ、麻痺
スモークディスチャージャー	前方範囲:土属性ブレスダメージ、石化
ターボファン	前方範囲:風属性ブレスダメージ、沈黙
フレイムスルーアー	前方範囲:火属性ブレスダメージ、悪疫
ハイドロキャノン	前方範囲:水属性ブレスダメージ、猛毒
ケミカルボム	前方範囲:スロウ、エレジー
ディシペーション	範囲:強化全消去(食事除く)、テラー
ニュークリアウェースト	範囲:全耐性－50
ワイヤーカッター	単体:物理ダメージ
引き寄せ	ターゲットが遠距離にいる際、近くに引き寄せる

中盤から終盤に仕様する特殊技

特殊技名	効果
アーマーバスター	範囲:物理ダメージ
エナジースクリーン	強化:物理バリア
マナスクリーン	強化:魔法バリア
ホーリーⅡ	単体:魔法ダメージ
シタデルバスター	被対象範囲:魔法ダメージ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



アポリオンSW
SW Apollyon

占有時間	30分間（青箱を開けると10分延長）
必要アイテム	レッドカード
入手チップ	チャコールチップ
突入場所	テレポデム→アル・タユ（E−6）

攻略情報 各層の特徴を知っておこう

アポリオンSWは12人程度で攻略可能なエリアだが、各層ごとに宝箱の出現方法や特性、次層へのワープの出現方法が異なり、それを把握しないと時間を無駄にしてしまう。そこで、3種の箱のなかから1つしか開けられない1層目では青箱を開けて時間延長、2層目は素材の金箱、全部開けることができる3層目ではすべての箱を開けて全回復し、余裕を持って4層目に挑戦するといい。4層目ではエレメンタル族を相手にするので、精霊魔法が使えるメンバーが多いとクリアがラクになる。なお、2層目に出現する樹人族を倒すと直後にモンスターが生まれるが（種類はランダム）、ボスとされる葉のない巨大な樹人族からはモンスターが生まれない。また、このボスの出現位置は挑戦のたびに毎回変動することも覚えておこう。

オススメ戦術 曜日名と同属性の敵を討て

1層目のフォモルはSPアビリティを使う。エルヴァーンは「絶対回避」、ヒュームは「明鏡止水」、ミスラは「連続魔」、タルタルは「魔力の泉」、ガルカは「インビンシブル」を使用。次層へのワープは最初に突入したPCと同じ種族のフォモルを倒すと出現する。このフォモルは寝かせることが可能だ。2層目の樹人族は倒すと右表にある敵をランダムで産み、すべて倒すと箱が出現する。3層目では箱が10体のミミック族に紛れているため、1つひとつ確認していこう。ミミック族が使う範囲スタン＋猛毒の「デストラップ」は、「スタン」で阻止可能だ。4層目は各属性のエレメンタル族が3体ずついて、4層に突入したときの曜日名と同じ属性のものを全滅させればクリア。エレメンタル族は物理ダメージを半減し、同属性同士は必ずリンクするので注意しよう。

モンスターデータ

階層	名前	種族	数
1	Fir Bholg	シャドウ族	10
2	Jidra	樹人族	8
	Arboricole hornet	蜂族	1
	Arboricole Raven	死鳥族	1
	Arboricole Opo-opo	オポオポ族	1
	Arboricole Spider	スパイダー族	1
	Arboricole beetle	甲虫族	1
	Arboricole Crawler	クロウラー族	1
	Arboricole Sapling	樹人族（若木）	1
3	Armoury Crate	ミミック族	10
4	Air Elemental	エレメンタル族	3
	Dark Elemental	エレメンタル族	3
	Earth Elemental	エレメンタル族	3
	Fire Elemental	エレメンタル族	3
	Ice Elemental	エレメンタル族	3
	Light Elemental	エレメンタル族	3
	Water Elemental	エレメンタル族	3
	Thunder Elemental	エレメンタル族	3

[入手できる獣人古銭数]
1層目は各モンスター：0～1枚、2層目は各モンスター：1枚
3層目は各モンスター：0～1枚、4層目は各モンスター：0～1枚

アポリオンSE
SE Apollyon

占有時間	30分間（青箱を開けると10分延長）
必要アイテム	ブラックカード
入手チップ	スマルトチップ
突入場所	テレポメア→アル・タユ（K−6）

攻略情報 有効武器を把握しよう

全4層のアポリオンSE。3層までは、2体目のモンスターを倒すと青箱、4体目を倒すと木箱、8体のザコをすべて倒すと金箱が出現し、3種とも開けられる。出現モンスターは、階層ごとに特定の属性の攻撃を完全に無効化する特性を持っていて、それに対応した攻略がクリアにつながる。1層目では片手棍や両手棍、格闘などの打撃属性が無効。2層目は片手斧や両手斧、片手剣、両手鎌、片手刀などの斬撃属性が無効。3層目は短剣や両手槍、射撃系の突撃属性が無効。そして4層では、魔法攻撃が無効化されてしまう。3層までは何らかの物理攻撃が完全に無効化されるので、前衛は属性の違う2種類の武器を事前に用意しておくといい。また、黒魔道士を多めにするか、召喚獣の履行技が有効なので、召喚士をパーティに入れるとラクになる。



◀各層共にボスは初めからいる。クリアを目的とするならボスのみを倒して、先を急ぐことも可能だ。

オススメ戦術 危険な技の対処を的確に

各層ごとに注意すべき特殊技を覚えることがポイント。1層目はスライム族が使う範囲攻撃の「フルイドスプレッド」、2層目はボスのTieholtsodiが使う「百烈拳」、3層目はボスのGrave Diggerが使う「ダンスマカブル」（単体魅了）だ。魅了されたPCはすばやく寝かせること。4層目では注意すべき特殊技はないが、8体のFlying Spearをすべて倒すと、ボスのEvil Armoryに備わっている魔法無効の特性を消せる。その際、Flying Spearのうち1体が、ボスの裏手にいるので見逃さないように。また、各宝箱は1層目では敵を倒した場所、2～3層目では特定の位置、4層目はボスを倒したときのみ出現。次層へのワープはボスを倒すと出現する仕組みになっている。なお、各層のボスはザコを倒さなくても初めから出現しているので、クリアを急ぐならボスを優先して倒して進むのもアリだ。

出現モンスターデータ

階層	名前	種族	数
1	Ghost Clot	スライム族（ボス）	1
	Metalloid Amoeba	スライム族	8
2	Tieholtsodi	頭足族（ボス）	1
	Adamantshell	クラブ族	8
3	Grave Digger	コース族（ボス）	1
	Inhumer	スケルトン族	8
4	Evil Armory	イビルウェポン族（ボス）	1
	Flying Spear	イビルウェポン族	8

[入手できる獣人古銭数] 1～3層は各モンスター：0～1枚
4層目は各モンスター：2枚

アポリオンNE
NE Apollyon

占有時間	30分間(青箱を開けると5分延長)
必要アイテム	ブラックカード
入手チップ	スモーキーチップ
突入場所	テレポメア→アル・タユ(K−6)

攻略情報 各層を支配する敵を討て

箱に関しては、1〜4層目まで最初から青箱と木箱が設置されており、金箱の出現条件は、各層によって異なる。すべての箱を開けることができ、次層へのワープは各層に数体ずついるボスのいずれかを倒すことで起動する。4層目のオポオポ族が使う強力な範囲攻撃の「スピニングクロー」以外、ボス以外のモンスターで注意点はない。ボスに関しては、右記を参照してもらいたい。



◀5層目のダルメル族は、円を描くように周回。リンクするため、ルートから外れた場所で戦おう。

オススメ戦術 戦力に応じて倒す敵を決めよう

1層目に出現するグゥーブー族のGoobbue Harvesterは、通常攻撃の追加効果に麻痺がある。倒しても次層へのワープが出現しない場合は、大きめのマンドラゴラ族がトリガーだ。2層目はロック族のThiaziとBialozarが2体ずついる(睡眠耐性あり)。後衛は「ララバイ」の範囲外に立ち、誰かが「地獄のエレジー」を受けたら、すばやく「イレース」で治そう。3層目のドール族は「タイフーン」に巻き込まれないよう後衛は離れておこう。4層目の巨人族はそれぞれ右表のような特性を持ち、いずれかがワープ出現のトリガー。そのときのパーティで倒しやすい巨人族から撃破しよう。5層目のマンティコア族は物理攻撃に強く、精霊魔法も50%カットする。クリアに必要な箱はダルメル族を全滅させれば出現するので、状況によっては無視して終わらせるのもアリだ。

出現モンスターデータ

階層	名前	種族	数
1	Goobbue Havester	グゥーブー族	1
	Borametz	マンドラゴラ族(白)	6
	Borametz	マンドラゴラ族(黒)	6
2	Thiazi	ロック族(ボス)	2
	Bialozar	ロック族(ボス)	2
	Cornu	死鳥族	4
	Sirin	死鳥族	4
3	Apollyon Sweeper	ドール族(ボス)	3※
	Apollyon Cleaner	マジックポット族	12※
4	Hyperion(魔法ダメージ無効)	巨人族(ボス)	1
	Okeanos(遠隔ダメージ無効)	巨人族(ボス)	1
	Cronos(近接ダメージ無効)	巨人族(ボス)	1
	Kerkopes	オポオポ族	8
5	Criosphinx	マンティコア族(ボス)	1
	Hieracosphinx	マンティコア族(ボス)	1
	Troglodyte Dhalmel	ダルメル族	8

[入手できる獣人古銭数] 1〜3層は各モンスター:0〜3枚
4層は各モンスター:1枚、
5層は各モンスター:2枚

※突入人数によって出現数が変化する。

アポリオンCS
CS Apollyon

占有時間	20分間(ボスを1体倒すごとに5分延長)
必要アイテム	レッドカード・メタルチップ or ブラックカード・メタルチップ
入手チップ	−
突入場所	テレポデム→アル・タユ(E−6) or テレポメア→アル・タユ(K−6)

攻略情報 すべてのボスを撃破せよ

初めに与えられる占有時間は20分。3体いるボスを撃破すると、1体につき5分延長されるが、3体目のボスが落とす箱を開けてクリアとなるので最大でも30分しか戦う時間がない。迅速な行動を心がけよう。

このエリアでは階層の移動がなく、1つの層のみで戦うことになる。左側にオーク族、中央にクゥダフ族、右側にヤグード族のボスがいて、攻撃を仕掛けると6体の同種族モンスターを呼び出す。突入から10分が経過するたびに、手出ししていないボスが襲ってくるようになるので、突入してからの時間を管理しておくこと。10分経過する前に呼び出された敵を含む7体を倒せれば問題ないが、万が一、間に合わない場合はボスを先に倒すことに専念しよう。また、呼び出される6体の敵対心は、すべて呼び出したボスと連動している点も、しっかり覚えておこう。

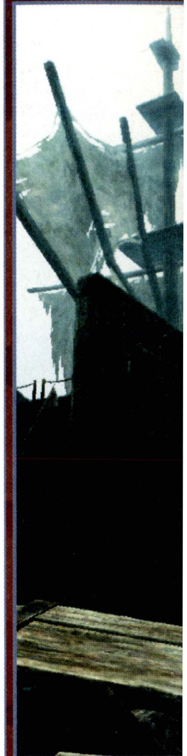
オススメ戦術 火力のあるアライアンスで

初めにオーク族は突撃属性無効、ヤグード族は精霊魔法無効、クゥダフ族は斬撃属性が無効であることを把握しておこう。戦う順番はボスの使うSPアビリティを考慮して、オーク族→クゥダフ族→ヤグード族がオススメ。具体的な戦法は、まず呼び出した6体を「精霊の印」+「スリプガ」で寝かせてボスを撃破。その後、残る2種の獣人のどちらかが襲ってくる前に、回避能力の高い前衛たちが手を出して連れ回しておき、残りのメンバーでオーク族をせん滅する。この戦術を繰り返していけば、クリアへの道が開けるはずだ。要となるのは「精霊の印」+「スリプガ」と、2種の獣人を連れ回すメンバー。フルアライアンスの18人で挑むなら、寝かせ役を5人ほど(事前に寝かせる順番を決めておこう)、連れ回すメンバーを4人ほどで編成しよう。残るメンバーが前線で戦うようにするといい。

出現モンスターデータ

名前	種族(ジョブ)	数
Carnagechief Jackbodokk	オーク族(ナイト、ボス)	1
Grognard Mesmerizer	オーク族(黒魔道士)	1
Grognard Neckchopper	オーク族(暗黒騎士)	1
Grognard Footsoldier	オーク族(戦士)	1
Grognard Grappler	オーク族(モンク)	1
Grognard Predator	オーク族(狩人)	1
Grognard Impaler	オーク族(竜騎士)	1
Na'Qba Chirurgeon	クゥダフ族(白魔道士、ボス)	1
Star Saphire Quadav	クゥダフ族(黒魔道士)	1
Wootz Quadav	クゥダフ族(暗黒騎士)	1
Fossil Quadav	クゥダフ族(戦士)	1
Star Ruby Quadav	クゥダフ族(赤魔道士)	1
Whitegold Quadav	クゥダフ族(シーフ)	1
Lightsteel Quadav	クゥダフ族(ナイト)	1
Dee Wapa the Desolator	ヤグード族(召喚士、ボス)	1
Yagudo Knihgt Templar	ヤグード族(侍)	1
Yagudo Disciplinant	ヤグード族(モンク)	1
Yagudo Prelatess	ヤグード族(黒魔道士)	1
Yagudo Kapellmeister	ヤグード族(吟遊詩人)	1
Yagudo Eradicator	ヤグード族(忍者)	1
Yagudo Archpriest	ヤグード族(白魔道士)	1

[入手できる獣人古銭数] 各モンスター:3〜5枚



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

アポリオンNW
NW Apollyon

占有時間	30分間(青箱を開けると5分延長)
必要アイテム	レッドカード
入手チップ	マゼンタチップ
突入場所	テレポデム→アル・タユ(E−6)

攻略情報 強大なモンスターとの決戦

アポリオンNWはほかのアポリオンとは異なり、金箱を狙うためにはHNMクラスのボスを倒さなければならない高難度のエリア。各層共通なのが青箱が3つ、木箱が1つおいてあること(すべて開けることができる)。そして、ボス以外のモンスターを倒すと次層へのワープが出現し、ボスを倒すと金箱が出るのだ。5層目ではボスを倒すことで宝箱が出現し、それを開けることでクリアとなる。各層の詳しい攻略は下記を参照してほしい。

オススメ戦術 クリアだけなら少人数も可

素材や「獣人古銭」を集めるか、クリアすることを目的とするかによって、必要な戦力が大きく違う。素材を狙う場合は、必然的に各層のボスを倒すことになるため、それに対応した人数と構成が必要(フルアライアンスの18人が望ましい)。クリアを目指すだけなら、9〜12人程度のメンバーでいいだろう。その場合は、倒すのに時間がかかる3&4層目のボスを回避して進めばOK。もし絡まれたら、「スリプル」で寝かせて次層へ進もう。

出現モンスターデータ

階層	名前	種族	数
1	Pluto	ドゥーム族(ボス)	1
	Bardha	ゴースト族	7
2	Zlatorog	大羊族(雄羊)(ボス)	1
	Mountain Buffalo	バッファロー族	7
3	Millenary Mossback	アダマンタス族(ボス)	1
	Apollyon Scavenger	ブガード族	7
4	Cynoprosopi	ウィルム族(ボス)	1
	Gorynich	ワイバーン族	5
5	Kaiser Behemoth	ベヒーモス族(ボス)	1
	Kronprinz Behemoth	ベヒーモス族	3

[入手できる獣人古銭数]
1〜3層は各モンスター:0〜1枚
4層はワイバーン族:2枚、ウィルム族:6〜8枚
5層はベヒーモス族(通常):5〜6枚、ベヒーモス族(ボス):なし

1層 ゴースト&ドゥーム族

7体いるゴースト族はどれもそれほど強くはないのだが、「呪う」の効果がとても長くてやっかい。すばやく治療して、かぎられた時間を有効に使おう。ボスのドゥーム族は物理攻撃が効きにくい。光か核熱の連携攻撃からMBで一気に撃破するといいだろう。

2層 バッファロー&大羊族(雄羊)

バッファロー族は全部で7体。「ロウイン」の範囲悪疫効果と、「ランパントナウ」の追加効果である麻痺にすばやく対処しよう。ボスの大羊族(雄羊)は物理攻撃が効きにくいほか、「大咆哮」という広範囲のPCのHPmaxを大幅にダウンさせる特殊技を使ってくる。

3層 ブガード&アダマンタス族

ブガード族で注意したいのは、悪疫効果のある「ボーンクランチ」。ボスのアダマンタス族は精霊魔法に強い耐性を持っているが、氷属性にだけは弱い。湾曲or闇の連携+MBを狙って攻撃しよう。また、防御力アップの「甲羅強化」を「ディスペル」などで消し、さらにディア系で防御力を下げておくといい。



◀ブガード族の「ヘヴィベロー」は前方範囲にスタン効果がある。可能なかぎり背後から攻撃すること。

4層 ワイバーン&ウィルム族

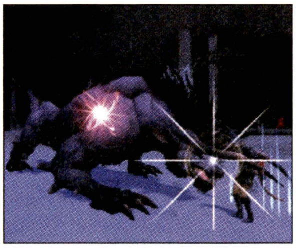
ワイバーン族が使う回避アップ効果の「ウィンドウォール」は、「ディスペル」などで即解除しよう。ウィルム族は「精霊の印」+「スリプル」が有効で「グラビデ」も効く。魔道士が多いなら順番に寝かせ、精霊魔法中心で攻めよう。なお、背後からターゲットを取ると強力な特殊技を使われるため、位置取りに注意。



◀前方範囲にダメージ+スロウ+静寂効果のある「レイディアントブレス」。後衛はその範囲外で戦おう。

5層 ベヒーモス族

ボスを含む4体のベヒーモスは、円形のフロアを徘徊している。まず、ボス以外のベヒーモスを1体ずつ入口付近に連れ出して倒していこう。その際、全員が気をつけなければならないのが立ち位置だ。「衝撃波」という前方範囲にノックバック効果のある技を使うのだが、前衛がフロア中央を背にして立ってしまうと、その距離によってはボスが周回している場所まで飛ばされる恐れがある。このため、後衛は入口付近に立ち、前衛は壁を背に立つようにすること。また、「サンダーボルト」という広範囲にダメージとスタン効果のある技を避けるため、後衛は技の範囲外に陣取ること。ボスとの戦いでは、基本は連れ回しながら精霊魔法で攻撃する戦法が無難だ。なお、最難関の「メテオ」に関しての詳しい対処法は右のカコミを参照。



◀連れ回す役は回避能力が高い忍者やシーフが理想。また、その進路は可能なかぎり一定に保つこと。方向転換をしたらすぐに報告だ。



◀後衛は絶対に敵の正面に立たず、後方から精霊魔法で攻撃。「グラビデ」も効果があるので、レジストされても繰り返し唱えるように。

メテオを回避しよう

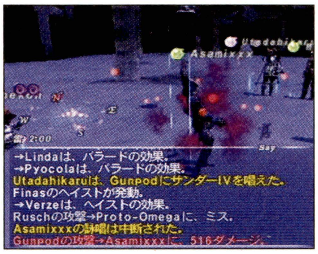
着弾位置から広範囲に大ダメージを与える「メテオ」。その被害を最小限に押さえるために必要なのが連れ回しだ。「メテオ」は1番敵対心の高いメンバーに向かって発動するが、発動までの時間は比較的長い。発動してからでも安全な距離(円形地形を4分の1程度)を取れる。しかし、「メテオ」詠唱前に魔法の射程外まで移動してしまうと、次に敵対心の高いメンバーにターゲットが自動的に移行して「メテオ」が放たれる。つまり、連れ回すメンバーは、射程距離を把握して、ダメージを受けない&ターゲットが切れない距離で止まるようにしなくてはならないということだ。

アポリオンCN
CN Apollyon

占有時間	30分間
必要アイテム	レッドカードorブラックカード・チャコールチップ・マゼンタチップ・スマルトチップ・スモーキーチップ
入手チップ	—
突入場所	テレポデム→アル・タユ(E−6)orテレポメア→アル・タユ(K−6)

攻略情報 Proto-Omegaに挑む

アポリオンSW、SE、NE、NWで入手できる4種のチップを集めると挑戦できる。敵はProto-Omega 1体だが、「ポッドイジェクション」という技を使ってスフィアロイド族のGunpodを呼び出す。また、プロマシアの呪縛ストーリーで挑戦したときと違い、弱体アイテムの「CCBポリマー剤Ⓡ」は効かず、4本足状態と2本足状態の変化を繰り返すのが特徴だ。リレイズ系と、ポーションやエーテルなど回復系のアイテムを多めに用意しよう。



◀Gunpodは攻撃力が高く攻撃間隔も早いので、対処が遅れるとあっという間に壊滅してしまう。

出現モンスターデータ

名前	種族	数
Proto-Omega	オメガ族	1
Gunpod	スフィアロイド族	1〜3

準備 Gunpod対策

2本足状態のときに使う特殊技「ポッドイジェクション」で出現するGunpodは、非常に高い攻撃力を持つため、即座に撃破する必要がある。戦闘前にメインの盾役以外のナイト、戦士、忍者などから1人担当者を決めておき、Gunpodの出現を報告しつつ「挑発」などでターゲットを取るマクロを作っておこう。そしてターゲットを取ったらすぐに後衛のもとへ誘導し、魔法で撃破する。なお、Gunpodは撃破すると古銭やチップを落とす。

オススメ戦術 状態の違いを把握する

Proto-Omegaには物理防御にすぐれた4本足状態と、魔法防御にすぐれた2本足状態があり、約2分間隔でモード変更を繰り返す。各モードの特殊技と対処法については下記を参照。「ポッドイジェクション」は、4本足状態から2本足状態に切り替わる際に使うことが多い。そのほかの特徴としては、通常攻撃にスタンの追加効果があり、「スリプル」、「グラビデ」、「バインド」は効かないが「スタン」は有効だ。なお、最初は必ず4本足状態から開始となるため、突入前に「オポオポネックレス」と「昏睡薬」を使ってTPを溜めておき、開幕時に「スピリッツウィズイン」など魔法ダメージを与えるWSを使うのがオススメだ。

残りHPが3割程度になると2本足状態で固定となり、物理攻撃が効きにくくなる。特殊技が「コロッサルブロー」と「レーザーシャワー」のみになるのも目印だ。魔法が多少効くようになるので、「連続魔」+「スタン」で敵の動きを封じながら、精霊魔法で一気に倒そう。



▲終盤以外の2本足状態では精霊魔法のダメージが通常の1割程度になってしまう。ただし「スタン」は有効だ。

Tips 4本足状態

4本足状態では物理攻撃はほとんど効かず、精霊魔法は通常の半分程度のダメージになる。盾役以外の前衛は攻撃を中断して離れ、無駄にダメージを受けないようにしよう。また、特殊技の「リアレーザー」は背後からターゲットを取ると発動する。盾役は敵を挟まずに必ず前面と側面に90度の角度で立つようにしよう。敵を挟んで立つと、瀕死ダメージ+敵対心減少効果の「パイルピッチ」が発動してターゲットが変わったあとに「リアレーザー」、という合わせ技を喰らう恐れがある。また、前方範囲に麻痺効果の「イオンエフラクス」は、発動までの時間が遅めなので「スタン」で止められる。そのほか「標的識別」で範囲内の味方から能力を吸収する。使われたら敵には「ディスペル」か「フィナーレ」、味方には「イレース」をかけよう。



4本足状態時に使う特殊技

特殊技名	効果
イオンエフラクス	前方範囲:麻痺
パイルピッチ	単体:瀕死ダメージ、敵対心減少
標的識別	範囲:能力値吸収
リアレーザー	後方:石化

Tips 2本足状態

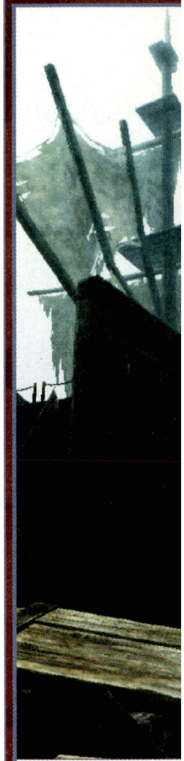
2本足状態では、魔法攻撃は通常の1割程度のダメージしか通らないが、物理攻撃はよく効くようになる。ただし、4本足状態と比べて攻撃力がかなり高く、攻撃間隔が若干短くなるのが特徴だ。この状態でもっとも注意したいのは、呼び出されるGunpodの処理。HPは少なくⅢ系以上の精霊魔法3発程度で倒せるので、黒や赤が協力して倒そう。その他の技では「スタンキャノン」と「フラッドライト」がやっかい。どちらも範囲に300程度のダメージだが、前者は麻痺効果で「空蝉の術」を全消去。後者は静寂とフラッシュの効果で「空蝉の術」を貫通する。状態異常はすばやく回復するようにしよう。



2本足状態時に使う特殊技

特殊技名	効果
ガイデッドミサイル	範囲:ダメージ
スタンキャノン	範囲:ダメージ、麻痺
ハイパーパルス	範囲:ダメージ、バインド
フラッドライト	範囲:ダメージ、フラッシュ、静寂
ポッドイジェクション	Gunpodを呼び出す
コロッサルブロー	前方範囲:ダメージ、ノックバック、敵対心減少
レーザーシャワー	前方範囲:ダメージ

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



アサルト
Assault

作戦ごとに独特の特徴を持ち、それぞれに違った戦略を要求されるアサルト。ここで解説する攻略を参考に作戦戦績を稼いで、高性能な装備品を手に入れよう！

概要 アサルトの流れ

アサルトとはアトルガン皇国から与えられる強襲作戦で、参加条件は右記のとおりだ。作戦内容は戦闘が必要なものから運を問われるものまでさまざまで、クリアすることでアイテムと作戦戦績が入手可能となっている。また、クリアを重ねることで傭兵ランクがアップするクエストを受注でき、昇進するとさらに多くの作戦に参加できるようになるのだ。

アサルトの参加条件

- アトルガンの秘宝ミッション「不滅の防人」をクリア
- 参加するジョブのレベルが50以上
- 参加人数が3人～6人
- 参加者全員が同じ作戦を受けている

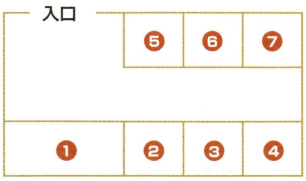


◀貯めた作戦戦績と交換できる装備品は、前衛用から後衛用までさまざまな種類のものがそろっている。

1 アサルトの受け方

アサルトの受注には、まず公務代理店の受付で「皇国軍認識票（だいじなもの）」を受け取る必要がある。認識票は地球時間24時間ごとに1枚増え、基本的に最大3枚までストック可能。認識表をもらったら作戦を受け、六門院からワープして監視哨に行こう。

公務代理店のカウンター配置



1. 受付
2. ルジャワン霊窟
3. マムージャ兵訓練所
4. レベロス風穴
5. ペリキア
6. イルルシ環礁
7. ナイズル島

2 アサルト開始

監視哨についたら、パーティの誰か1人が現地のNPCからリーダー承認を受けよう。あとは承認を受けた人が各監視哨にあるアサルトの入口を調べ、レベル制限を選んでから突入すればOKだ。

3 アサルト終了後にやること

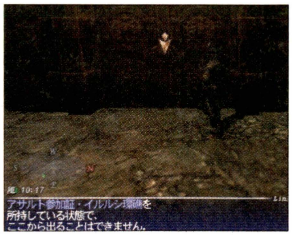
アサルトが終わったら、作戦の成否にかかわらず公務代理店に報告しておこう。また、作戦成功時に出現する宝箱には「???ボックス」などの不確定アイテムが入っている。このアイテムは右表のNPCに渡すことで、さまざまなアイテムに変化して戦利品にプールされる。ここでしか入手できないアイテムもあるので、欲しいアイテムがある場合は何度も挑戦しよう。

鑑定屋一覧

場所	NPC名	鑑定料
アルザビ(G−10)	Chochoroon	50
アトルガン白門(F−6)	Drahbah	500
ナシュモ(G−9)	Memeroon	500

アサルト終了後の報告をしないと……

アサルト終了後に報告しないと以下の制約を受けたままになる。まず、六門院からアサルトを受けた監視哨にしかワープできなくなる。そしてもう1つ、監視哨の門から出られないことだ（「デジョン」などのワープする魔法なら出られる）。監視哨はレベル上げなどに行くためにも利用するので、アサルト終了後に公務代理店への報告は忘れないようにしよう。



システム 作戦戦績の仕組み

アサルトクリア時に得られる1人あたりの作戦戦績は、右に掲載した計算式によって算出される。ちなみに右の計算式にある作戦戦績というのは、作戦ごとに決められている値で、P.168からの攻略ページに掲載している。より多くの作戦戦績を稼ぐなら、少人数でクリアできる作戦を選ぶのがいいだろう。



◀一部の作戦では、クリアまでの行動により得られる作戦戦績が大きく変化する。作戦戦績を稼ぎたい場合は、加算または減算される条件を確認しておこう。

ポイント増加一覧

- 1人が得られる作戦戦績＝作戦戦績÷3×(参加人数係数)
  ※参加人数係数→3人は1、4人は0.9、5人は0.8、6人は0.7
- 初回クリア時は+50%
- リーダー承認を受けると+10%
- 作戦失敗の場合は100ポイントのみ

交換品　作戦戦績で入手できるアイテム

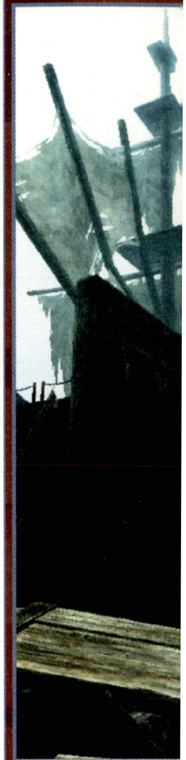
アサルトクリア時に得られる作戦戦績の使い道は2つ。サルベージで必要な「謎の証文(だいじなもの)」を1500ポイントで入手できるほか、下表のように各エリアごとに決められた装備品と交換可能だ。交換に必要なポイントは3000から20000ポイントまでで、各エリア11種類ずつ用意されている。特に20000ポイントで交換できる装備品は性能がいいので、自分のジョブにあった装備品の入手を目指そう。なお、ナイズル島監視哨で行われる「ナイズル島踏査指令」だけは、クリアしても作戦戦績を入手することができない。



◀欲しいアイテムが見つかったら、該当エリアで稼ぎやすい作戦を何度もクリアして作戦戦績を貯めていこう。

各エリアの作戦戦績交換アイテム

エリア	必要ポイント	アイテム名	部位	性能
ルジャワン霊窟	3000	避雷のピアスⓇ	耳	HP+20 レジストスタン効果アップ ヒーリングHP+1 Lv50~ All Jobs
	5000	流転の指輪Ⓡ	指	防5 魔法防御力アップ+2 レジストペトリ効果アップ Lv50~ All Jobs
	8000	体錬の首鎖	首	防8 HP+20 Lv60~ All Jobs
	10000	怪腕のベルト	腰	防5 STR+3 命中+8 Lv60~ All Jobs
		霊験の外套	背	防5 MP+15 MND+3 CHR+3 敵対心−1 Lv60~ 白黒赤吟召青か
	15000	イギトブラワⓇⒺ	片手棍	D36 隔310 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 白ナ
		インペリアルブージⓇⒺ	両手斧	D93 隔504 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 戦暗
		ペルワンパタⓇⒺ	格闘	D+17 隔+96 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 戦モ獣忍か
	20000	アミールコッルクⓇⒺ	両手	防21 攻+5 受け流しスキル+5 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージ− Lv72~ 戦ナ暗侍竜
		ペルワンカランスワⓇⒺ	頭	防15 HP+25 命中+7 攻+5 飛命+7 コンビネーション:モクシャ+ Lv72~ モ赤シ獣狩忍竜コか踊
		イギトサラウィルⓇⒺ	両脚	防30 HP+25 MP+25 回避+6 ヒーリングMP+2 コンビネーション:リフレシュ Lv72~ 白黒赤吟召青学
マムージャ兵訓練所	3000	防毒のピアスⓇ	耳	MP+15 レジストポイズン効果アップ ヒーリングMP+1 Lv50~ All Jobs
	5000	躍動の指輪Ⓡ	指	HP+15 MP+15 レジストパライズ効果アップ Lv50~ All Jobs
	8000	知徳の首鎖	首	INT+3 MND+2 Lv60~ All Jobs
	10000	霊威の帯	腰	防5 MP+10 敵対心−4 Lv60~ All Jobs
		射芸の外套	背	防7 AGI+1 飛攻+12 Lv60~ 戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ
	15000	ストームタルワールⓇⒺ	片手剣	D40 隔236 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 戦シ暗侍青
		インペリアルネザⓇⒺ	両手槍	D92 隔478 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 竜
		ストームタバールⓇⒺ	片手斧	D49 隔288 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 獣
	20000	イギトゲージⓇⒺ	両手	防17 INT+5 MND+5 回避+4 魔法攻撃力アップ+2 コンビネーション:リフレシュ Lv72~ 白黒赤吟召青学
		アミールブーツⓇⒺ	両足	防16 命中+6 攻+5 ヒーリングHP+1 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージ− Lv72~ 戦ナ暗侍竜
		ペルワンサラウィルⓇⒺ	両脚	防36 STR+3 命中+4 飛命+4 コンビネーション:モクシャ+ Lv72~ モ赤シ獣狩忍竜コか踊
レベロス風穴	3000	不眠のピアスⓇ	耳	HP+15 MP+15 レジストスリープ効果アップ Lv50~ All Jobs
	5000	壮健の指輪Ⓡ	指	INT+3 MND+3 レジストウィルス効果アップ Lv50~ All Jobs
	8000	剣侠の首鎖	首	防4 STR+3 命中+5 ストアTP+1 Lv60~ All Jobs
	10000	必中のベルト	腰	防5 命中+5 飛命+5 Lv60~ All Jobs
		闊大の外套	背	防5 HP+30 MP+30 Lv60~ 白黒赤吟召青か
	15000	インペリアルポールⓇⒺ	両手棍	D60 隔402 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ モ白黒召
		ドゥームブリンガーⓇⒺ	両手剣	D84 隔480 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 戦ナ暗
		小夜左文字ⓇⒺ	片手刀	D37 隔227 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 忍
	20000	ペルワンダスタナⓇⒺ	両手	防19 命中+5 飛命+5 飛攻+5 コンビネーション:モクシャ+ Lv72~ モ赤シ獣狩忍竜コか踊
		イギトクラッコーⓇⒺ	両足	防11 INT+3 MND+3 回避+5 魔法攻撃力アップ+2 コンビネーション:リフレシュ Lv72~ 白黒赤吟召青学
		アミールコラジンⓇⒺ	胴	防44 攻+12 回避+12 残心効果アップ コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージ Lv72~ 戦ナ暗侍竜
ペリキア	3000	遮光のピアスⓇ	耳	飛命+2 レジストブライン効果アップ Lv50~ All Jobs
	5000	不惑の指輪Ⓡ	指	防7 DEX+3 VIT+3 レジストチャーム効果アップ Lv50~ All Jobs
	8000	退遁の首鎖	首	防4 回避スキル+3 盾スキル+3 受け流しスキル+3 Lv60~ All Jobs
	10000	降魔の帯	腰	防5 魔法防御力アップ+2 詠唱中断率8%ダウン Lv60~ All Jobs
		仙道の外套	背	防7 回避+1 ストアTP+1 モクシャ+1 残心効果アップ Lv60~ 戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ
	15000	クファンジャルⓇⒺ	短剣	D27 隔192 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召
		蛍丸ⓇⒺ	両手刀	D78 隔420 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 侍忍
		インペリアルガンⓇⒺ	射撃	D40 隔600 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 狩
	20000	アミールバグリーⓇⒺ	頭	防23 攻+5 回避+2 ヒーリングHP+2 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージ− Lv72~ 戦ナ暗侍竜
		ペルワンクラッコーⓇⒺ	両足	防13 DEX+4 命中+3 飛命+3 コンビネーション:モクシャ+ Lv72~ モ赤シ獣狩忍竜コか踊
		イギトゴムレフⓇⒺ	胴	防40 回避+7 魔法攻撃力アップ+5 歌の詠唱時間−10% ヒーリングMP+5 コンビネーション:リフレシュ Lv72~ 白黒赤吟召青学
イルルシ環礁	3000	疾速のピアスⓇ	耳	回避+4 レジストスロウ効果アップ Lv50~ All Jobs
	5000	長舌の指輪Ⓡ	指	STR+3 AGI+3 レジストサイレス効果アップ Lv50~ All Jobs
	8000	誇大の首鎖	首	HP+10 MP+10 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2 Lv60~ All Jobs
	10000	遠投のベルト	腰	防5 飛命+4 投てきスキル+5 Lv60~ All Jobs
		鬼神の外套	背	防5 MP+1% 回避+3 ヒーリングMP+1 Lv60~ 白黒赤吟召青か
	15000	インペリアルカマンⓇⒺ	弓術	D38 隔360 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 戦赤シナ暗獣狩侍忍
		ストームザグナルⓇⒺ	両手鎌	D87 隔480 曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ Lv71~ 戦暗獣
		ストームファイフⓇⒺ	管楽器	アサルト:バラード+1 Lv50~ 吟
	20000	イギトターバンⓇⒺ	頭	防21 MND+4 魔法攻撃力アップ+2 敵対心−5 ヒーリングMP+1 コンビネーション:リフレシュ Lv72~ 白黒赤吟召青学
		アミールディルⓇⒺ	両脚	防38 攻+4 飛命+4 飛攻+4 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージ− Lv72~ 戦ナ暗侍竜
		ペルワンカザガンドⓇⒺ	胴	防42 HP+20 命中+10 飛命+10 クリティカル発動率アップ ヒーリングHP+2 コンビネーション:モクシャ+ Lv72~ モ赤シ獣狩忍竜コか踊



クエスト 傭兵ランクアップクエスト

傭兵ランクは3国のミッションランクのようなもの。ランクを上げると、参加できる作戦の増加やサンクション効果時間の延長といった恩恵が得られる。ランクを上げるには、アサルトの各作戦の初回クリアを5ポイント、2回目以降は1ポイント(ナイズル島踏査指令についてはP.162参照)として、合計25ポイントをためると受けられるクエストをクリアすればいい。なお、現在のポイントはアトルガン白門(I–10)のAbquhbahから聞ける勤務評価のコメントで判断できる(右表参照)。

勤務評価とコメント一覧

勤務評価	評価ポイント	コメント
低	0〜6	今のままだと、社長の「トゲトゲ」で粉砕骨折レベルってやつです。ふひー。
↑	7〜12	うへん。粉砕骨折は免れそうですけど……。今のところ、中の下って感じですねぇ。
	13〜18	結構頑張ってますねぇ。公務代理店からの評判もイイ感じです。
↓	19〜24	もう少し公務をこなせば、社長から一声かかるかも?
高	25	今日明日にでも、社長から一声かかりますよ!!

1 昇進試験〜一等傭兵

依頼者 アトルガン白門(I–10) Naja Salaheem
報酬 一等傭兵に昇進

インプ族が落とすことがある「インプの翼」をナジャ社長に届ければクリアとなる。「インプの翼」は競売所の素材→錬金術の項目からも入手可能なので、手持ちがない場合は購入しよう。

2 昇進試験〜上等傭兵

依頼者 アトルガン白門(I–10) Naja Salaheem
報酬 上等傭兵に昇進

ワジャーム樹林、バフラウ段丘、ゼオルム火山、カダーバの浮沼のどこかに出現する「Warhorse Hootpoint」を調べて「冥路の騎士の痕跡(だいじなもの)」を入手。そのあと、ナジャ社長に報告すればクリアとなる。「Warhorse Hootpoint」の出現候補地を下記のマップに記したので、探すときの参考にしてもらいたい。

3 昇進試験〜傭兵長

依頼者 アトルガン白門(I–10) Naja Salaheem
報酬 傭兵長に昇進、アトルガン霊銀貨または黄金貨

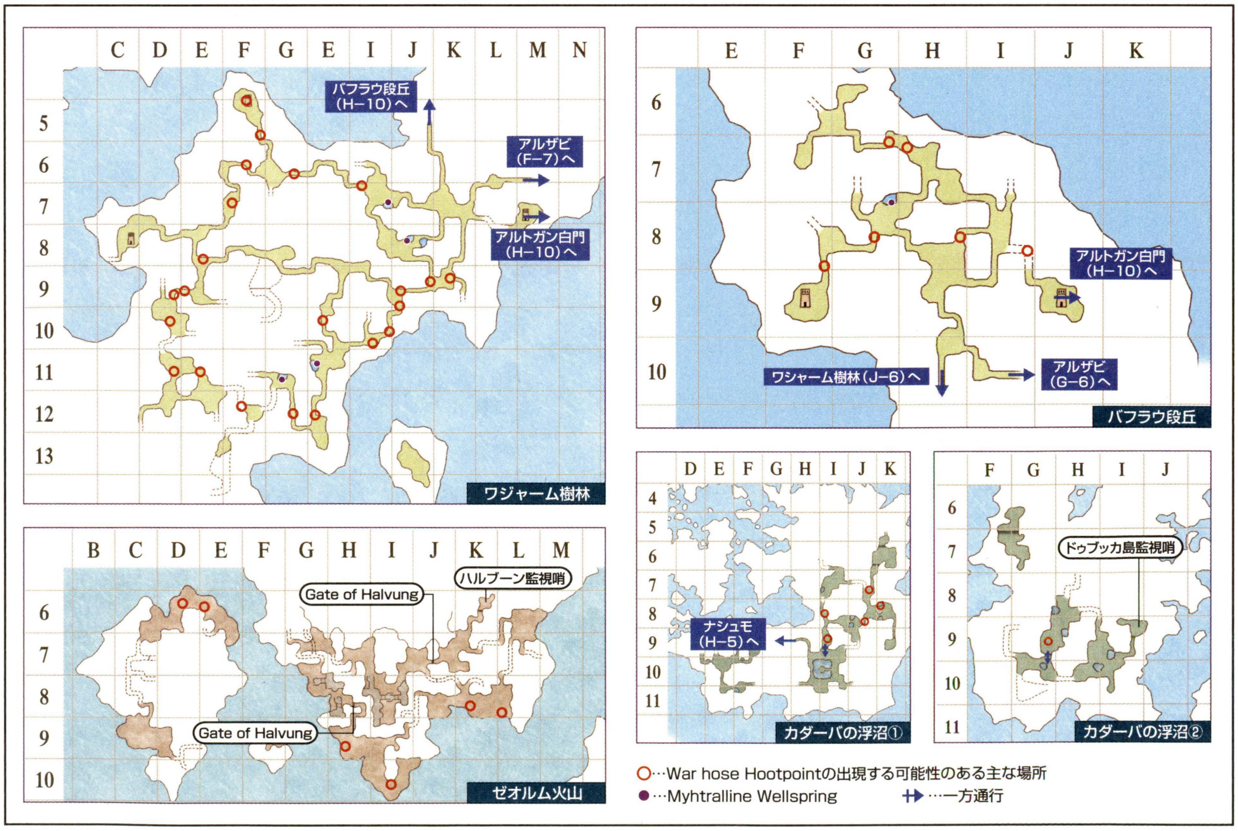
アトルガン白門のNafiwaa(G–5)から「空のフラスコ(だいじなもの)」をもらい、ワジャーム樹林、バフラウ段丘にある5カ所の「Mythralline Wellspring」で霊水を入手。Nafiwaaに話しかけ霊晶水の濃度調整し、ヴァナ・ディール時間0時以降にAbquhbahに報告して終了。濃度調整は2つ目、3つ目、4つ目のフラスコを2回ずつ使用。

4 昇進試験〜伍長

依頼者 アトルガン白門(I–10) Naja Salaheem
報酬 伍長に昇進

クエスト受注時にもらえる「クォーツ発信機(だいじなもの)」を、上等傭兵と同様に「Warhorse Hootpoint」を調べて仕掛ける。そのあと、ナジャ社長に報告すればクリアとなる。

Warhorse Hoofprintの出現位置&Mythralline Wellspringの位置



5 昇進試験～軍曹

依頼者	アトルガン白門(I−10) Naja Salaheem
報酬	軍曹に昇進

アトルガン白門(G−9)付近、ナシュモの船着場近く(H−9)でイベントを見る。出現する選択肢は「そんなことない。がんばろう!」を選ばないように。そのあとナシュモ(G−8)のTotoroonに「シュトラッチ」を渡す。あとは、カダーバの浮沼(I−10)の「???」を調べてナジャ社長に報告しよう。ちなみに、「シュトラッチ」はアトルガン白門(I−12)のYafaafから1500ギルで購入可能だ。

6 昇進試験～曹長

依頼者	アトルガン白門(I−10) Naja Salaheem
報酬	曹長に昇進

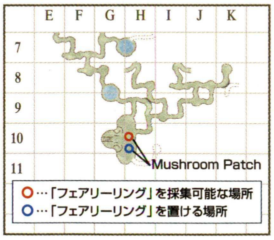
ナジャ社長から出される腕立て伏せ、腹筋、ランニングの3つのメニューで後輩を鍛える。比較的難易度が高い腹筋では、後輩全員の動きが止まって少し待ってから合図をすると成功しやすい。全訓練を成功させてから、ナジャ社長に報告すればクリアだ。なお、訓練は失敗、成功にかかわらずヴァナ・ディール時間で1日1回しか行えない。2回目以降訓練に挑戦するときは、時間経過後にナジャ社長に話しかけよう。

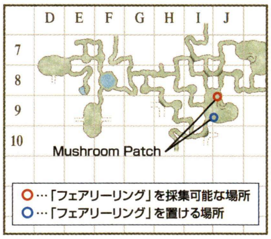
7 昇進試験～特務曹長

依頼者	アトルガン白門(I−10) Abquhbah
報酬	特務曹長に昇進、アトルガン霊銀貨または黄金貨

クエストを受けてから、アトルガン白門(K−10)Hagakoff→(I−10)Abquhbah→Hagakoffと話す。そのあとエジワ蘿洞にある「Mushroom Patch」で「成熟したフェアリーリング」を採取し、近くにある「Mushroom Patch」に置こう。ヴァナ・ディール時間0時を経過してから置いた「Mushroom Patch」を調べて「フェアリーリング」を回収し、Abquhbahに話しかけて2回以上武器を磨けばクリアだ。

Mushroom Patchの位置





8 昇進試験～少尉

依頼者	アトルガン白門(I−10) Naja Salaheem
報酬	少尉に昇進

アトルガン白門(I−10)Abquhbahにアトルガン黄金貨3枚をトレードしてイベントを見る。そのあと毎回アトルガン霊銀貨2枚をトレードして右の3つの訓練を受け、すべてクリアしてからナジャ社長に報告しよう。なお、訓練に失敗した場合もアトルガン霊銀貨を要求されるので慎重に行うこと。

各課題のポイント

敵地潜入訓練	1回目と3回目はヒナの数、2回目はヒナの向きに注意すること。
小隊実践演習	マムージャ族、トロール族、ラミア族の落とす獣人製品を渡そう。
サバイバル訓練	問題は毎回同じなので、間違えた場合は違う答えを選ぶといい。

9 昇進試験～中尉

依頼者	アトルガン白門(I−10) Naja Salaheem
報酬	少尉に昇進

アトルガン白門(I−10)のAbquhbahにアトルガン黄金貨5枚をトレードしてイベントを見る。そのあと、右の3つの訓練をすべて成功させてから、Abquhbahにヴァナ・ディール時間15:00～17:00の間に話しかければクリアだ。なお、訓練はヴァナ・ディール時間1日1回しか受けることができない。

各課題のポイント

防諜訓練	大人数調査→少人数調査と調べて、スパイを特定していこう。
暗号訓練	質問は毎回変わらないので、間違えた場合は違う答えを選ぼう。
BCG訓練	3人目はわざと3回引き分けにしないと勝てない点に注意。

10 昇進試験～大尉

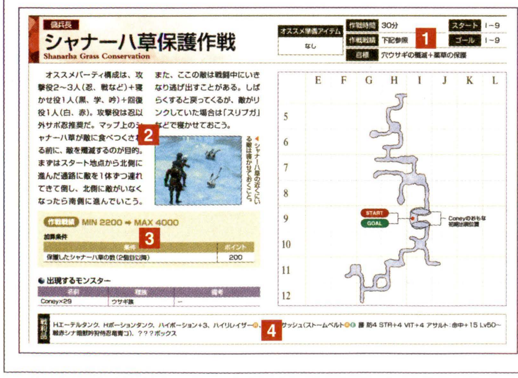
依頼者	アトルガン白門(I−10) Abquhbah
報酬	大尉に昇進

「ナイズル島踏査指令」を除いたアサルト全50作戦とアトルガンの秘宝ミッションをすべてクリアした状態でアトルガン白門(I−10)のAbquhbahに話しかけ、「もみもみ……もみもみ……」を30回選び続ければクリアだ。クリアすれば大尉に昇進し、以下の2つの特典を得られる。なお、選択肢の位置はランダムなので間違えないように。

大尉昇進時の特典

- 「移送の幻灯使用許可証」を無料で入手可能
- アルザダール海底遺跡群の拝観料が無料に

アサルト攻略ページの見方→P.168

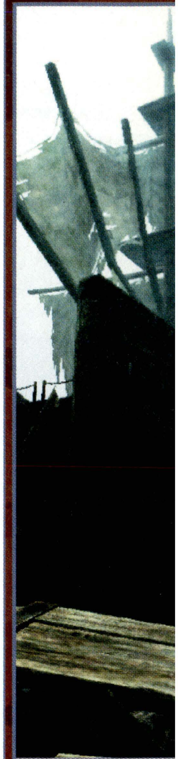


1 アサルト情報
受けられる階級、アサルト名や目的などの情報
オススメ準備アイテム…作戦前に用意したいアイテム
作戦時間…作戦行動が可能な時間(地球時間)
作戦戦績…クリアするともらえる作戦戦績
スタート…スタート地点の座標
ゴール…ゴール地点の座標
目標…クリアするための目的

2 編集部オススメ情報
編集部が実践したクリアするための手順、登場する敵などクリアするための情報

3 作戦戦績
もらえる戦績に加算条件や減算条件がある場合は、ここにその上限と下限を掲載。また、表内にはその条件の内容についても記載している。

4 戦利品
クリア時に獲得できる可能性のあるアイテム。()内は未鑑定アイテムを鑑定時に変化する可能性のあるアイテムを記載。



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

ルジャワン霊窟(アズーフ島監視哨)

二等

ルジャワン掃討作戦
Leujaoam Cleansing

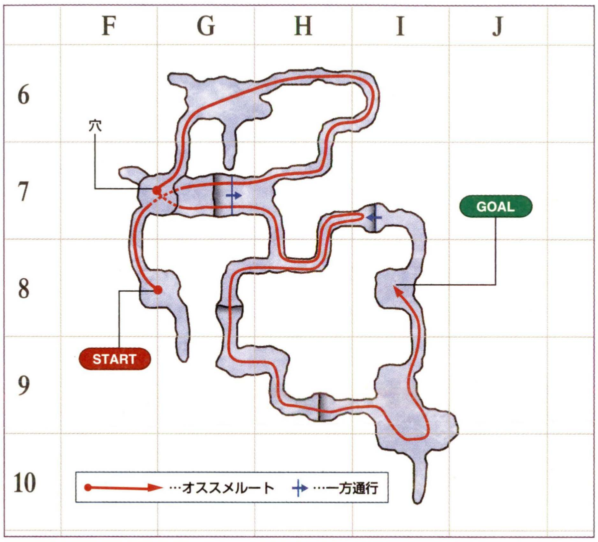
オススメ準備アイテム
やまびこ薬 ヤグードドリンク

作戦時間	30分	スタート	G−8
作戦戦績	3000	ゴール	I−8
目標	敵の殲滅		

オススメパーティ構成は、攻撃役3〜4人(戦、モ、黒など)+回復役1〜2人(白、赤)。攻撃役が前衛の場合サポ忍者にしておき、ターゲットを回しながら攻撃すること。回復役が白の場合は、「スリプル」が使えるサポ黒もしくは赤が推奨だ。目的はマップ上にいるワーム族15体の殲滅。敵の数は多いが単体の強さはそれほどでもない。ただし、2〜3体リンクすることがあるので、寝かせて1体ずつ撃破していこう。進行ルートは右のマップを参照してほしい。なお、移動しながら敵を倒すので、ヒーリングする時間を取りにくい。MPが心配なら「ヤグードドリンク」を数本持ち込もう。



▲状況にあわせて「スリプル」と「スリプガ」を使い分けよう。「サイレス」を使って魔法も封じておきたい。



出現するモンスター

名前	種族	備考
Leujaoam Worm×15	ワーム族	−

戦利品 ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、万能薬、???リング(インペリアルリングⓇⒺ 指 アサルト:ヘイスト+4% Lv50~ All Jobs)、???ボックス

一等

オリハルコン鉱脈調査
Orichalcum Survey

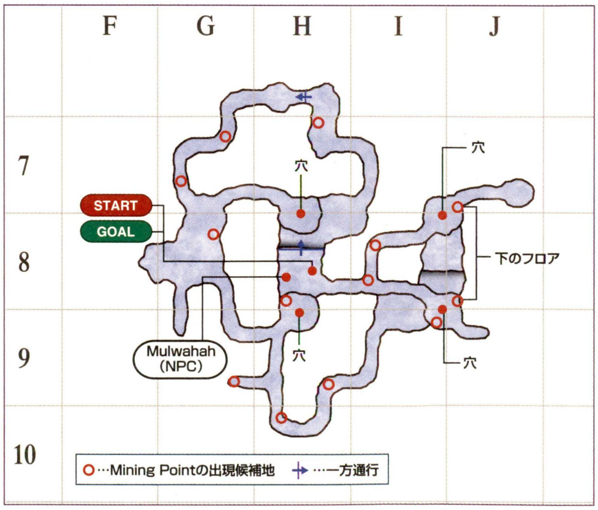
オススメ準備アイテム
プリズムパウダー やまびこ薬

作戦時間	30分	スタート	H−8
作戦戦績	3600	ゴール	H−8
目標	オリハルコン鉱の発見		

オススメパーティ構成は、攻撃役3人(戦、忍、侍など)+回復役3人(白、赤など)。ワーム族との戦いを考えて、攻撃役と回復役の二人一組が3チームできるような構成が望ましい。スタート地点にいるNPCからもらえるテンポラリアイテム「つるはし」で「Mining Point」を掘り、「オリハルコン鉱」を入手するのが目的。マップを参考に1チームで1ルートの採掘を担当し、効率よく採掘ポイントを回っていこう。なお、「オリハルコン鉱」が掘れることはまれなので、根気強く掘ること。また、誰かが「オリハルコン鉱」を掘り当てた瞬間にキキルン族がアクティブになるので、「インビジ」などでやり過ごすこと。



◀キキルン族はかなり強いので戦闘は避けよう。



出現するモンスター

名前	種族	備考
Qiqirn Miner×8	キキルン族	オリハルコン鉱を発見するまでは攻撃不可
Mineral Eater	ワーム族	採掘中に出現することがある

戦利品 ハイポーション+3、万能薬、???ネックレス(ストームマフラーⓇⒺ 首 防1 アサルト:リジェネ Lv50~ All Jobs)、???ボックス

上等

クラボエール男爵警護

Escort Professor Clavauert

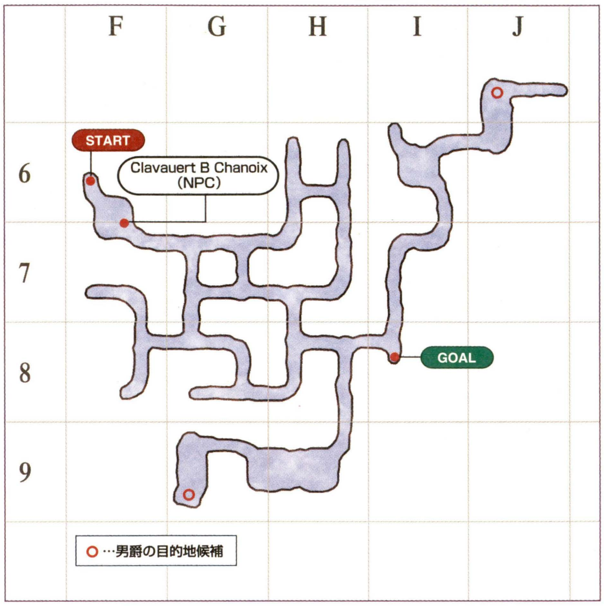
オススメ準備アイテム
サイレントオイル

作戦時間	30分	スタート	F−6
作戦戦績	3300	ゴール	I−8
目標	男爵を発掘現場まで護送		

オススメパーティ構成は、囮役1〜2人(忍、シなど)＋回復役4〜5人(白、赤、学など)。入口のすぐ近くにいるNPC(Clavauert B Chanoix)が、目的地にたどり着くまで守るのが目的。囮役はサポ白、回復役は学以外はサポ白、学はサポ赤推奨だ。NPCはこちらが近づくと勝手に歩き出し、一切操作することはできない。基本的なやり方は全員「スニーク」を切らさないようにしながらNPCを回復。NPCの周囲に敵が集まってきたら「リレイズ」をかけた囮役が「ディアガ」などでターゲットをとり、NPCの進行方向とは逆方向に逃げる。あとはこれをNPCが目的地に着くまでくり返していこう。



▲NPCはときどき「むむむ……」とつぶやいて止まる。このときが危険なので集中的に回復しよう。



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Frozen Bones×4	スケルトン族(戦士)	−
Frozen Bones×4	スケルトン族(魔道士)	−
Gelid Bhoot	"ブフート"ゴースト族	−

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、リレイザー(R)、？？？ケープ(ストームマント(R)(E) 背 防5 HP+30 アサルト:HP+75 Lv50〜 All Jobs)、？？？ボックス

傭兵長

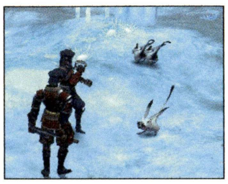
シャナーハ草保護作戦

Shanarha Grass Conservation

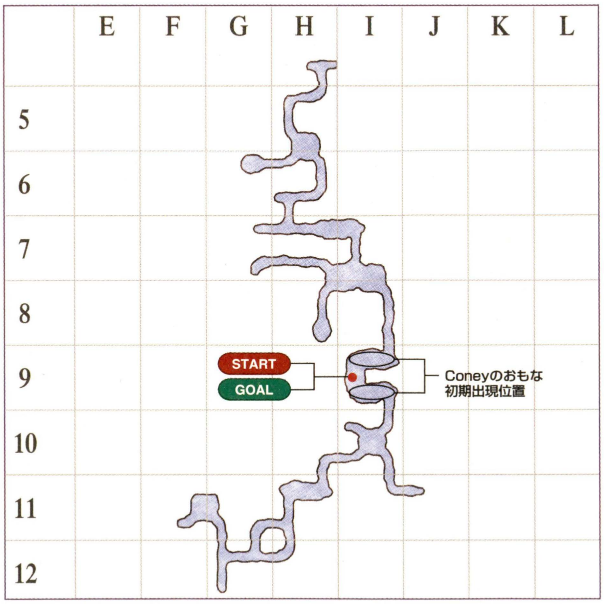
オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	I−9
作戦戦績	下記参照	ゴール	I−9
目標	穴ウサギの殲滅＋薬草の保護		

オススメパーティ構成は、攻撃役2〜3人(忍、戦など)＋寝かせ役1人(黒、学、吟)＋回復役1人(白、赤)。攻撃役は忍以外サポ忍推奨だ。マップ上のシャナーハ草が敵に食べつくされる前に、敵を殲滅するのが目的。まずはスタート地点から北側に進んだ通路に敵を1体ずつ連れてきて倒し、北側に敵がいなくなったら南側に進んでいこう。また、ここの敵は戦闘中にいきなり逃げ出すことがある。しばらくすると戻ってくるが、敵がリンクしていた場合は「スリプガ」などで寝かせておこう。



◀シャナーハ草の近くにいる敵は寝かせておくこと。



作戦戦績 MIN 2200 ➡ MAX 4000

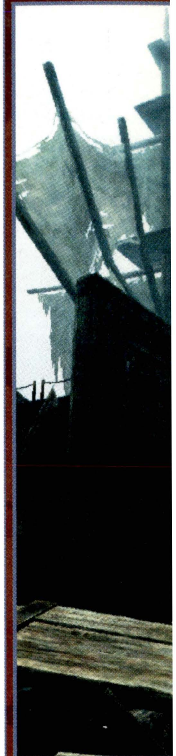
加算条件

条件	ポイント
保護したシャナーハ草の数(2個目以降)	200

出現するモンスター

名前	種族	備考
Coney×29	ウサギ族	−

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー(R)、？？？サッシュ(ストームベルト(R)(E) 腰 防4 STR+4 VIT+4 アサルト:命中+15 Lv50〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ)、？？？ボックス



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

伍長

黒羊買付作戦

Counting Sheep

オススメ準備アイテム
ダッシューズ

作戦時間	15分	スタート	I－9
作戦戦績	下記参照	ゴール	I－9
目標	1頭以上の黒羊の買付		

戦闘はないのでジョブ不問。黒羊の買付が目的だ。登場するNPCは下記参照。マップ上の各ポイントで野菜と鉱石を取り、対応するNPCと交換。貨幣がたまったら、羊業者と話して障害物の前まで連れて行く。爆破を始めた羊業者がときどき要求する食料は、すみやかに渡してあげよう。無事爆破できたら奥にいる黒羊を調べればOKだ。なお、黒羊は全部で5体いる。

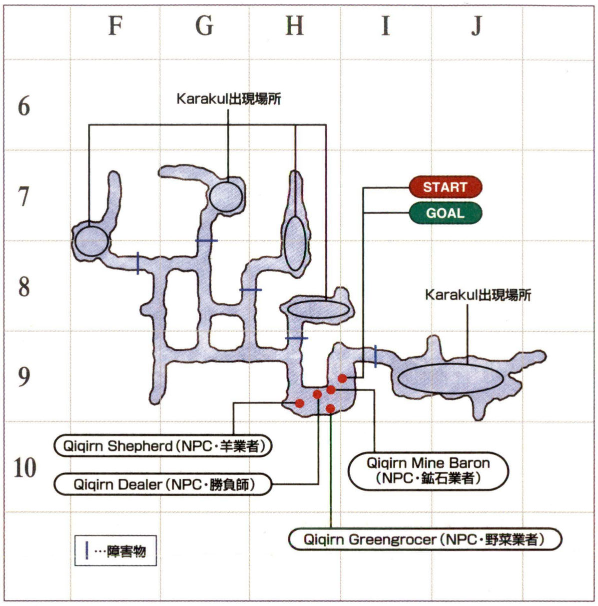
登場するNPC一覧

●Qiqirn Shepherd（羊業者）
黄金貨1枚、白銀貨4枚、青銅貨20枚のいずれかと交換で、通路を爆破してくれる

●Qiqirn Mine Baron（鉱石業者）
つるはしで取れた鉱石をアトルガン貨幣に交換してくれる

●Qiqirn Dealer（勝負師）
青銅貨5枚か白銀貨1枚で1回勝負できる。勝てば黄金貨1枚をもらえる

●Qiqirn Greengrocer（野菜業者）
草刈鎌で取れたアイテムを食料に交換してくれる



作戦戦績 MIN 1500 ➡ MAX 3500

加算条件

条件	ポイント
買付した黒羊の数（2匹目以降）	500

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、？？？ダガー（闘雀 片手刀 D37 隔227 命中+2 魔法命中率+2 エンチャント：ストーン Lv73～ 忍 <50 [10:00, 0:30]>、ペルワンカタールⓇⒺ 格闘 D+16 隔+84 アサルト：D+18 カウンター+1 Lv70～ 戦モ赤暗か）、？？？ボックス

軍曹

補給物資奪還指令

Supplies Recovery

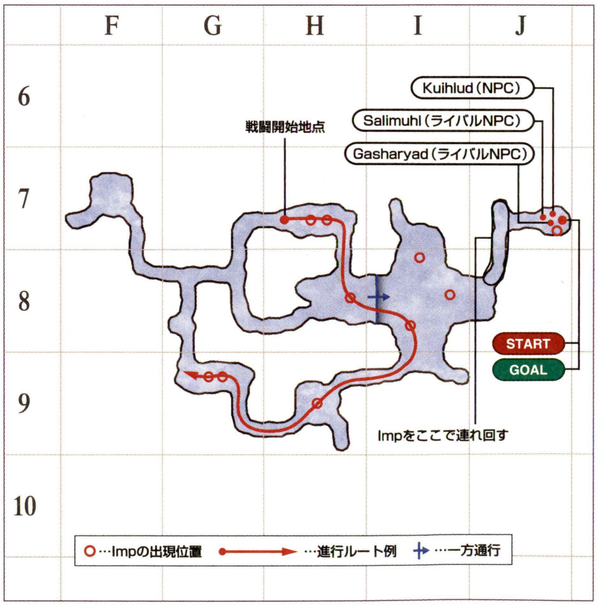
オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	J－7
作戦戦績	下記参照	ゴール	J－7
目標	補給物資の奪還		

オススメパーティ構成は攻撃役3人（戦、モなど）+回復役2人（白、赤）+連れ回し役1人（赤、忍）。目的は敵が落とす補給物資を、ライバルNPCよりも多く回収すること。まずは連れ回し役をスタート地点に残し、ほかのメンバーは（H－7）に移動。準備ができたら連れ回し役がKuihludに話しかけて戦闘開始。連れ回し役はライバルが攻撃している敵を連れ回して青魔法の不発を誘い、殲滅速度を遅らせること。残りのメンバーは反時計回りに移動し、敵を殲滅。7体撃破できれば勝てる確率は高い。



◀敵が補給物資を落とすかどうかは運次第だ。



作戦戦績 MIN 3000 ➡ MAX 4000

加算条件

条件	ポイント
回収した補給物資の数（7個目以降）	250

出現するモンスター

名前	種族	備考
Imp×10	インプ族	－

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、？？？グローブ（ドラゴンの小手ⓇⒺ 両手 防18 HP+28 MP+28 STR+2 MND+2 Lv68～ 戦赤ナ暗獣狩侍竜青）、？？？ダガー（パラディウムダガーⒺ 短剣 D30 隔201 飛攻+5 受け流しスキル+5 カウンター+1 追加効果：風ダメージ Lv70～ 戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召）、？？？ボックス

曹長

青の治験

Azure Experiments

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	G−7
作戦戦績	3000	ゴール	G−7
目標	治験の完了		

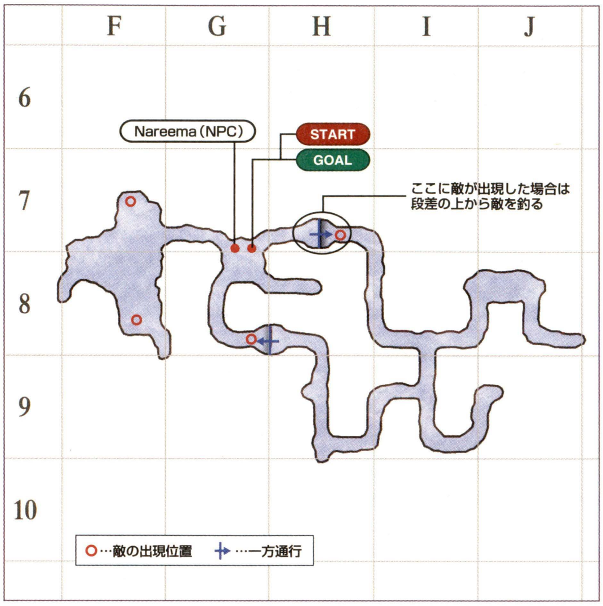
オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナなど）＋攻撃役1人以上（戦、モなど）＋回復役2人（白、赤など）。スタート地点にいるNPCに話しかけると薬を投与され、下表のような効果が発動して敵が2〜3体出現する。敵が出現する場所は右のマップを参照。これを4回繰り返し、出現する敵10体すべてを撃破できればクリアとなる。ラプトルの骨組織を移植されたときのHP半減状態が一番危険なので、この薬の効果中はHPの回復は早めに行おう。なお、出現する敵のうちLamia Prosectorは寝にくいので、リンクした場合はこの敵から倒すこと。

投与される薬の効果

名前	悪い効果	良い効果
オポオポの脳組織	最大MP半減	ファストキャスト
ラプトルの骨組織	最大HP半減	とんずら
グゥーブーの筋組織	スロウ	攻撃力アップ
ドラゴンフライの眼組織	攻撃力ダウン	ヘイスト

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Lamia Prosector	ラミア族(黒)	−
Lamia Bowyer	ラミア族(狩)	−
Lamia Sharper	ラミア族(コ)	−



戦利品 Hエーテルタンク、ハイポーション+3、？？？フットウェア（アタラクティソレア Ⓡ Ⓔ 両足 防14 HP+22 MP+22 魔法防御力アップ+4 レジストサイレス効果アップ Lv68〜 モ白黒赤ナ吟狩召青か、エボカーブーツ Ⓡ Ⓔ 両足 防11 MP+20 MND+2 敵対心−2 Lv71〜 召）、？？？リング（ディバイザーリング Ⓡ Ⓔ 指 潜在能力：命中+6 攻+3 Lv30〜 All Jobs）、？？？ボックス

特務曹長

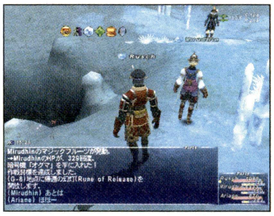
オグマ奪取指令

Imperial Code

オススメ準備アイテム
サイレントオイル

作戦時間	30分	スタート	H−10
作戦戦績	4000	ゴール	G−8
目標	暗号機オグマの奪取		

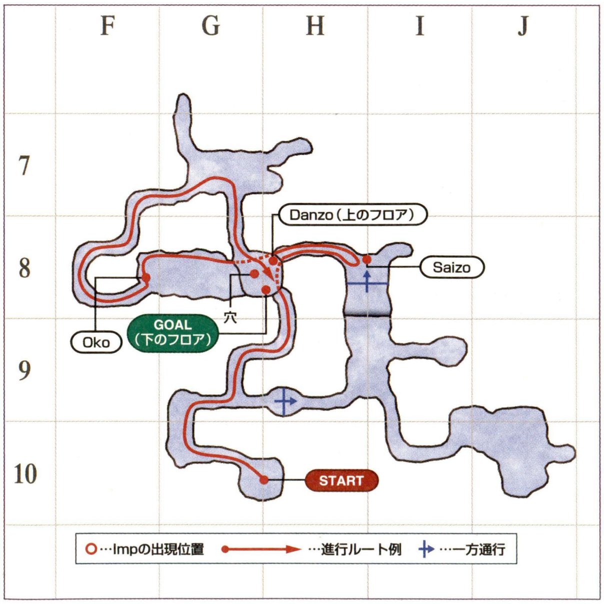
オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役1人以上（戦、モなど）＋回復役1人（白、赤など）。目的は「オグマ」を入手することだが、そのためにはSaizo、Oko、DanzoのNM3体を倒す必要がある。3体のいる位置と進行ルートは右のマップ参照。NM3体以外で出現する敵のうち、"ブフート"ゴースト族は「スニーク」で回避できるが、忍者の姿をしたKusaは感知遮断を見破る。移動するときは絡まれないように注意しよう。また、SaizoはHPが減ると「微塵がくれ」を使うので、後半WSなどを使って一気に削るといい。



▲最後にDanzoを倒して「???」から「オグマ」を入手する。あとは穴から落ちればゴール地点はすぐそこだ。

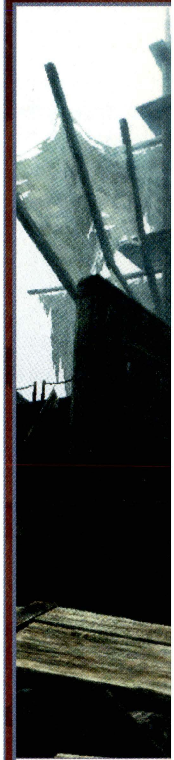
出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Kusa×16	"ブフート"ゴースト族	−
Kudagitsune×7	−(忍者)	見破りあり
Saizo×1	−(忍者)	NM
Oko×1	−(忍者)	NM
Danzo×1	−(忍者)	NM



戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー Ⓡ、？？？ネックレス（ファイネックレス Ⓡ Ⓔ 首 ヒーリングMP+3 サルベージ：回復魔法スキル+3 弱体魔法スキル+3 Lv75〜 All Jobs）、？？？リング（オミクロンリング Ⓡ Ⓔ 指 STR+5 サルベージ：カウンター+2 Lv75〜 All Jobs）、？？？ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



少尉

不滅隊・魔滅隊合同演習

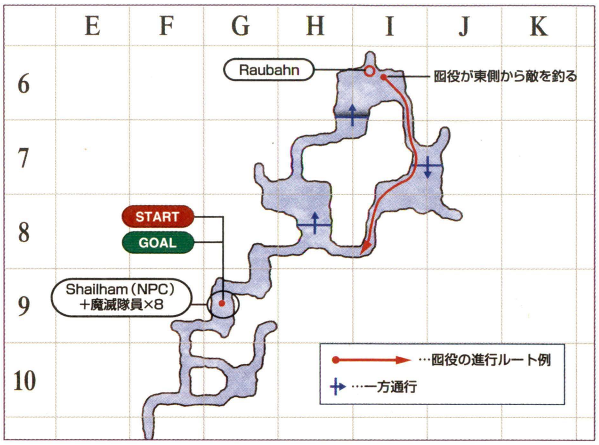
Red Versus Blue

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	G−9
なし	作戦戦績	下記参照	ゴール	G−9
	目標	青軍の将ラウバーンに勝利		

オススメパーティ構成は、攻撃役1人以上(青、モなど)+囮役1人(ジョブ不問)+回復役1人(白、赤、学)。攻撃役はサポ忍推奨。囮役のジョブは問わないが、メインかサポをシにして「とんずら」を使用可能にしておくといい。作戦の目的は、味方の魔滅隊隊長Shailhamが倒される前に、敵となる不滅隊隊長Raubahnを倒すこと。戦闘の手順は右下を参照してほしい。RaubahnはさほどHPが高くないので、全力で攻撃すればあっさりと倒すことができる。ただし、ShailhamのHPも同様なので、回復役はしっかりと守り抜こう。



▲Shailhamに話しかけると同時に一気に敵が出現する。味方全員が配置につくまで、絶対に話しかけないように。



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Raubahn	−(青魔道士・隊長)	−
Afrhaad	−(青魔道士)	−
Bashdeel	−(青魔道士)	−
Ghayaraan	−(青魔道士)	−
Habraheem	−(青魔道士)	−
Hkadouf	−(青魔道士)	−
Krinahal	−(青魔道士)	−
Mareyamad	−(青魔道士)	−
Nareema	−(青魔道士)	−
Qudeen	−(青魔道士)	−
Salyhaar	−(青魔道士)	−
Sharayaan	−(青魔道士)	−
Shayaam	−(青魔道士)	−
Ubdeen	−(青魔道士)	−
Udhaaman	−(青魔道士)	−
Varajahl	−(青魔道士)	−
Wharadi	−(青魔道士)	−
Yhalbin	−(青魔道士)	−

作戦戦績 MIN 3200 ➡ MAX 4800

加算条件

条件	ポイント
生き残ったNPCの数	200

敵の隊長を倒す手順

1. Shailhamを回復するメンバーを残して、Raubahnが出現する(I−6)付近まで移動

▼

2. 残った人がShailhamに話しかけて演習開始

▼

3. 囮役がRaubahnの近くにいる敵に絡まれて南側に逃げる(逃走ルートはMAP参照)

▼

4. 攻撃役がRaubahnを攻撃して撃破できれば演習終了

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、???イヤリング(シグマピアスⓇⒺ 耳 レジストパライズ効果アップ サルベージ:バッシュ+10 Lv75〜 All Jobs)、???サッシュ(シータサッシュⓇⒺ 腰 防4 敵対心−5 サルベージ:精霊魔法スキル+3 暗黒魔法スキル+3 Lv75〜 モ白黒赤ナ吟狩召青か)、???ソード(キリジ 片手剣 D31 隔236 MP+15 Lv55〜 青)、???ボックス

中尉

ヘルシング作戦

Bloody Rondo

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	−
聖水	作戦戦績	人数に関係なく1人1500	ゴール	−
	目標	ドラクラの討伐		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、黒など)+回復役2人(白、赤など)+補助役1人(詩、コ)。攻撃役は前衛の場合サポ忍推奨。目的はヴァンピール族1体の撃破。注意すべき特殊技は「ノクトサービチュード」による魅了(効果時間は1分程度)と「断罪の瞳」による死の宣告。前者は受けた味方を「スリプガ」か「魔物達のララバイ」で寝かせて対処。後者は後ろを向くことで回避できるが、失敗した場合は「聖水」か「カーズナ」で回復しよう。また、「ノスフェラトゥキス」でターゲットになった味方と同じ能力の敵が出現する。この敵は寝ないので、盾役がボスを連れ回しているあいだに速攻で倒そう。

特殊技一覧

特殊技名	対象	空蝉	効果
断罪の瞳	視線	貫通	死の宣告(前方のみ)
ブラッドレイク	単体	単体	物理ダメージ、HP吸収
ヒリオヴォイド	範囲	貫通	魔法効果吸収
ノスフェラトゥキス	範囲	貫通	HP・TP吸収、ドッペルゲンガーが出現
ノクトサービチュード	前方	貫通	魅了
デコレーション	前方	スキル	物理ダメージ
ウイング・オブ・ゲヘナ	範囲	全消去	魔法ダメージ、ノックバック、スタン

出現するモンスター

名前	種族	備考
Count Dracula	ヴァンピール族	NM

戦利品 Hエーテルタンク、ハイポーション+3、???グローブ(バンピリックミトンⓇⒺ 両手 防19 STR+3 DEX+3 アンデッドキラー効果アップ コンビネーション:ドレインとアスピルの効果アップ Lv70〜 黒暗学、カバレーロガントレⓇⒺ 両手 防24 HP+28 アンデッドキラー効果アップ ヒーリングHP+2 コンビネーション:VIT+ Lv70〜 ナ暗)、???ボックス

マムージャ兵訓練所（マムージャ監視哨）

二等

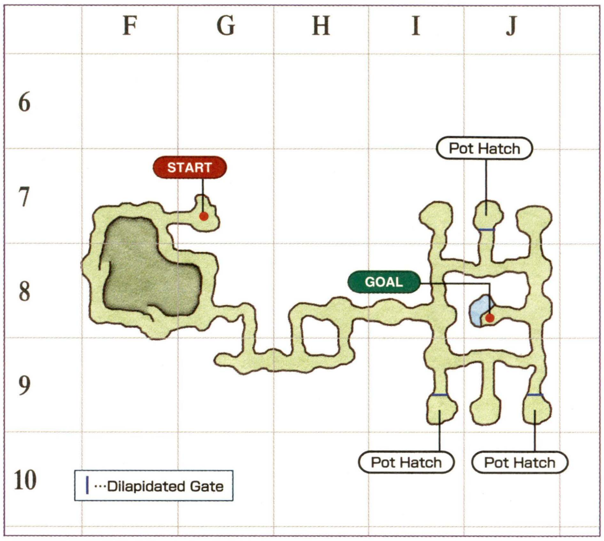
皇国エージェント救出作戦

Imperial Agent Rescue

オススメ準備アイテム
プリズムパウダー

作戦時間	30分	スタート	G−7
作戦戦績	3300	ゴール	J−8
目標	エージェントの救出		

オススメパーティは、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2〜3人（戦、モなど）＋回復役2人（白、赤）。マップ上にある扉の奥にいるNPCを救出するのが目的だが、3カ所のうちどこにいるかはランダムだ。まずはスタート地点から扉がある位置までインビジ状態で移動しよう。扉を壊す方法は2つで、両方とも扉を背にして敵の特殊技を受ける必要がある。1つ目はすべてのマムージャ族が使う「ファイアースピット」で壊す方法。4回当たると扉が壊れるが、位置がずれると扉に当たらない。2つ目は杖か斧を持つマムージャ族が使う、武器を投げる特殊技で壊す方法。こちらは多少位置がずれても当たり、1回で壊れる。ただし、1体につき1回しか使わず外すことがあるうえ、こちらのクリティカルヒットで武器が壊れ、特殊技を使わなくなることもある。



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Mamool Ja Warder×4	マムージャ族（白魔道士）	「ステーヴトス」を使用
Mamool Ja Warder×3	マムージャ族（獣使い）	「アックススロー」を使用
Mamool Ja Warder×4	マムージャ族（忍者）	−
Mamool Ja's Lizard×3	トカゲ族	ペット

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、ハイポーション+3、リレイザーⓇ、？？？ヘッドウェア、？？？リング（ストームリングⓇⒺ 指 アサルト：命中+10 Lv50〜 All Jobs）、？？？ボックス

一等

秘密訓練所急襲作戦

Preemptive Strike

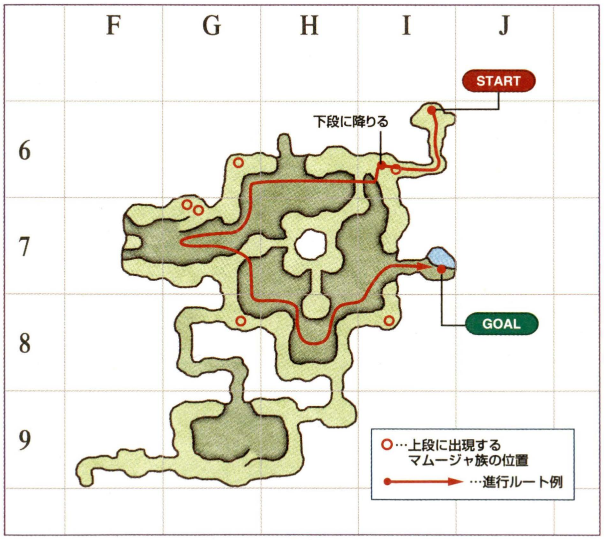
オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	I−6
作戦戦績	3000	ゴール	I−7
目標	マムージャ特殊部隊の殲滅		

オススメパーティ構成は、攻撃役3人以上（忍、戦など）＋回復役1人（白、赤）。攻撃役はサポ忍にしておき、ターゲットを回しながら攻撃すること。目的は全13体いるマムージャ族の殲滅。マップの大半が2層構造になっており、敵の位置によっては下から上の敵を釣り出すのが難しいので、上の段の敵から優先的に倒していくといい。念のために、各自が遠隔武器を準備しておくと万全だ。ちなみに、ここのプーク族は視覚感知のみで避けやすい。相手にしていると時間が足りなくなるので、なるべく戦闘はしないこと。ちなみに、「あやつる」も有効だ。



◀一部のマムージャ族が使う青魔法にも注意。

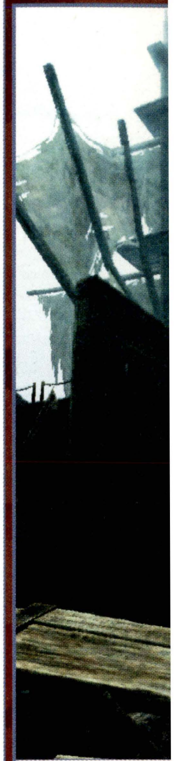


出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Mamool Ja Executioner×6	マムージャ族（白魔道士）	−
Mamool Ja Executioner×4	マムージャ族（忍者）	−
Mamool Ja Executioner×3	マムージャ族（青魔道士）	−
Puk Executioner×7	プーク族	−

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、リレイザーⓇ、？？？ネックレス（ストームトルクⓇⒺ 首 防1 アサルト：回避+7 Lv50〜 All Jobs）、？？？ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



上等

賢哲王暗殺作戦

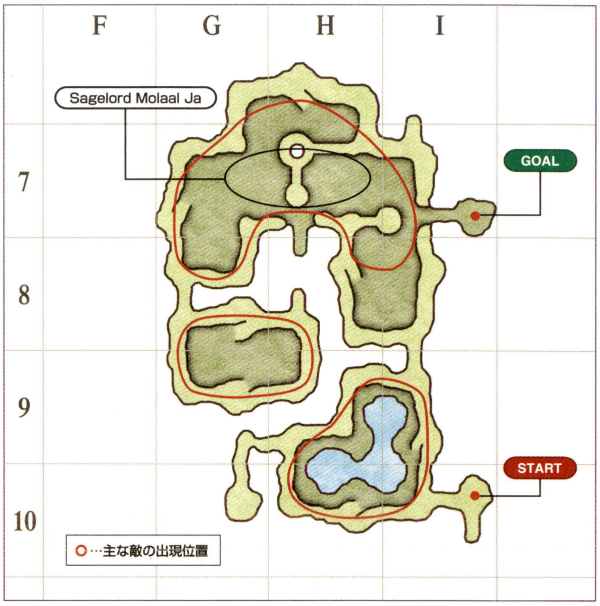
Sagelord Elimination

オススメ準備アイテム	ダッシューズ
作戦時間	30分
作戦戦績	3600
目標	賢哲王モラージャ暗殺
スタート	I−10
ゴール	I−7

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役4人(戦、モ、黒など)+回復役1人(白、赤)。Sagelord Molaal Ja(賢哲王)を倒すのが目的。賢哲王をHPを5分の1程度減らすたびに「ワームアップ」を使用し、直後にものすごいスピードで逃走する。このとき逃走経路にいる敵がすべてリンクしてこちらを襲ってくる。賢哲王が逃げる範囲はほぼ全域なので、事前にほとんどの敵を殲滅してから賢哲王を攻撃するのがオススメだ。なお、賢哲王は残りHPが1割程度まで減ると逃げてしまうが、目標達成となる。



▲賢哲王はほかの敵と違い襲ってこない。色が青いので見分けはつきやすい。



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Mamool Ja Trainee×5	マムージャ族(獣使い)	−
Mamool Ja Trainee×4	マムージャ族(忍者)	−
Mamool Ja Trainee×5	マムージャ族(青魔道士)	−
Mamool Ja's Lizard×3	トカゲ族	ペット
Sagelord Molaal Ja	マムージャ族(黒魔道士)	NM

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー(R)、？？？ソード(ジニーブリンガー(R)(E) 両手剣 D81 隔444 アサルト:D84 命中+5 Lv70〜 戦ナ暗)、？？？ヘッドウェア(ストームツッケット(R)(E) 頭 防15 命中+4 魔法命中率+2 Lv50〜 All Jobs)、？？？ポールアーム、？？？ボックス

傭兵長

慰問物資強奪作戦

Breaking Morale

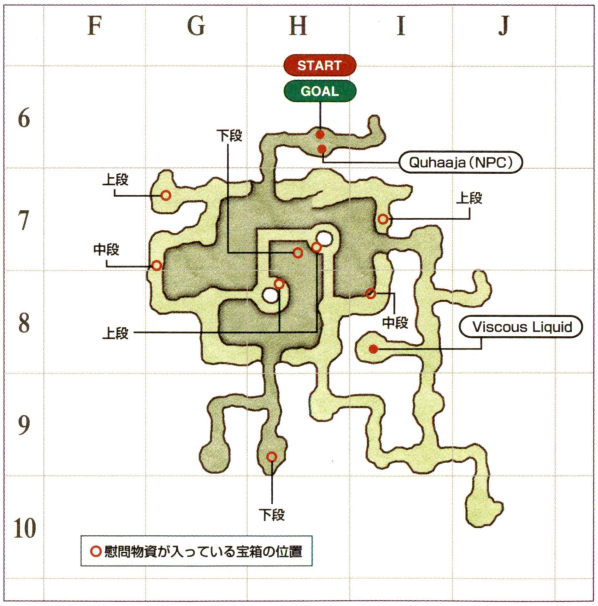
オススメ準備アイテム	ダッシューズ 各種オレ
作戦時間	15分
作戦戦績	下記参照
目標	慰問物資の強奪
スタート	H−6
ゴール	H−6

戦闘は必要ないのでジョブ不問。マップ上にある8個の宝箱から慰問物資を入手して、スタート地点にいるNPCに渡すのが目的。慰問物資のある場所はマップ参照。すべての敵が視覚感知で「インビジ」などを見破る。青いマムージャに見つかると、慰問物資をすべて奪われてViscous Liquid(変身の水)がある場所に飛ばされる。茶色のマムージャに見つかると襲われるので、寝かせて逃げるか、わざと青いマムージャに見つかってワープしよう。変身の水で変装しているあいだはスリップダメージを受けつづけるが、敵に見つからなくなる。長い距離を移動するときは変身前に「リジェネ」や「ピーアン」をかけておくといい。

作戦戦績 MIN 2600 ➡ MAX 4000

加算条件

条件	ポイント
届けた慰問物資の数(2つ目以降)	200



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Mamool Ja Recruit×7	マムージャ族(シーフ)	−
Mamool Ja Trainer×7	マムージャ族(青魔道士)	見つかるとワープさせられる

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、？？？ソード(ストームシミター(R)(E) 片手剣 D39 隔236 アサルト:D43 敵対心+5 Lv70〜 戦シ暗侍青)、？？？ポールアーム、？？？ボックス

伍長

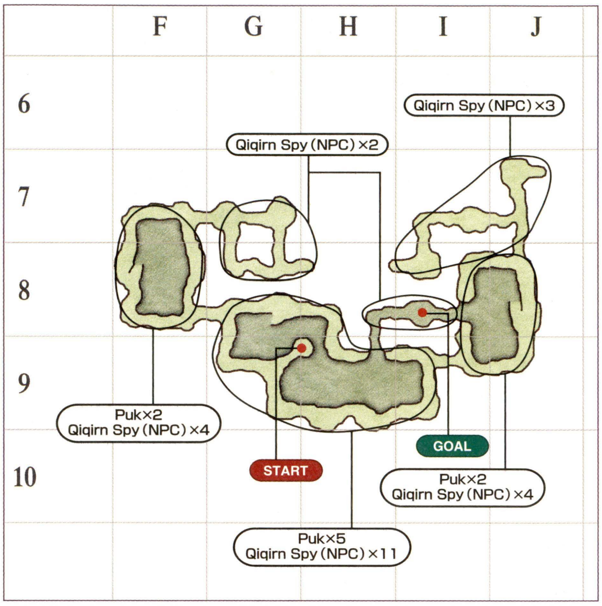
二重スパイ捕縛作戦

The Double Agent

オススメ準備アイテム
サイレントオイル プリズムパウダー

作戦時間	30分	スタート	G−9
作戦戦績	下記参照	ゴール	I−8
目標	二重スパイの捕縛		

戦闘の必要はないのでジョブ不問だが、プーク族を回避するために「インビジ」と「スニーク」を使えるといい。多数出現するキキルン族のNPCのなかから、二重スパイを見つけだすのが目的。(J−8)の東広場、(H−9)の中央広場、(F−8)の西広場と通路にキキルン族がいるので、それぞれの広場を1人以上で担当してNPCの話を聞いていこう。複数のNPCが同じ方向を言ったら、その方向の広場に全員集まって同じように話を聞いていく。ここでほかとは違う方向や、「知らない」と言いつづけるNPCが二重スパイだ。「捕獲するるん」で捕獲しよう。



作戦戦績 MAX 3600 ➡ MIN 1000

減算条件

条件	ポイント
間違った回数(1回〜5回)	200
間違った回数(6回〜21回)	100

※22回目以降は減算なし

出現するモンスター

名前	種族	備考
Puk×9	プーク族	−

戦利品 Hエーテルタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???ソード(ジニーブリンガーⓇⒺ 両手剣 D81 隔444 アサルト:D84 命中+5 Lv70〜 戦ナ暗)、???ポールアーム

軍曹

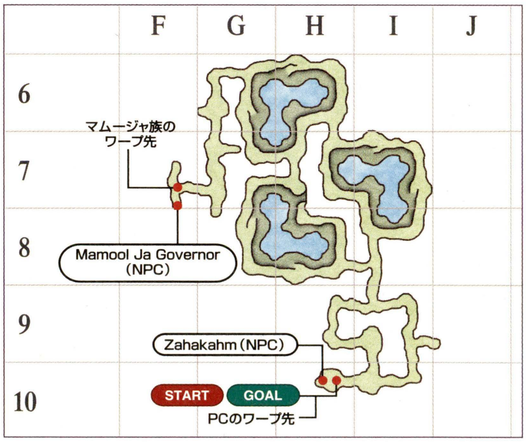
魔宝石回収指令

Imperial Treasure Retrieval

オススメ準備アイテム
ダッシューズ

作戦時間	15分	スタート	H−10
作戦戦績	下記参照	ゴール	H−10
目標	魔宝石の回収		

戦闘はないのでジョブ不問。各所にある宝箱から宝石を回収し、スタート地点付近にいるNPCに1個以上届けるのが目的。この作戦では敵味方の宝石の所持状況により、右下の表のような変化が起きる。通路が狭くて敵を回避しにくいので2人1組で行動し、敵に宝石を奪われたらもう1人がすぐに取り戻すという方法を繰り返して宝石を運ぶといい。全宝石の回収が終わるとメッセージが流れるので、NPCに話しかけてクリアしよう。



作戦戦績 MIN 1000 ➡ MAX 4200

加算条件

条件	ポイント
NPCに宝石を届けた数(2個目以降)	400

出現するモンスター

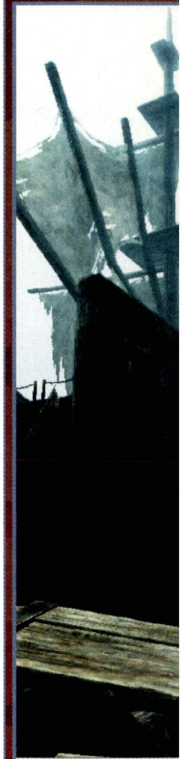
名前	種族	備考
Red Badge Mamool Ja	マムージャ族	−
Blue Badge Mamool Ja	マムージャ族	−
Yellow Badge Mamool Ja	マムージャ族	−
Green Badge Mamool Ja	マムージャ族	−
White Badge Mamool Ja	マムージャ族	−
Black Badge Mamool Ja	マムージャ族	−

宝石の有無による敵味方に起こる反応

味方	敵	反応
宝石なし	宝石なし	変化なし
宝石なし	宝石あり	敵を調べると、敵の宝石を奪って(F−7)にワープさせる
宝石あり	宝石なし	敵に見つかると、PCの宝石を奪われてスタート地点まで戻される
宝石あり	宝石あり	変化なし

戦利品 ハイポーション+3、万能薬、???ケープ(ボリショナルマントⓇⒺ 背 防6 潜在能力:VIT+10 Lv49〜 戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ)、???リング(ホライズンリングⓇⒺ 指 HP+10 MP+10 飛命+5 Lv51〜 All Jobs)、???ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



曹長

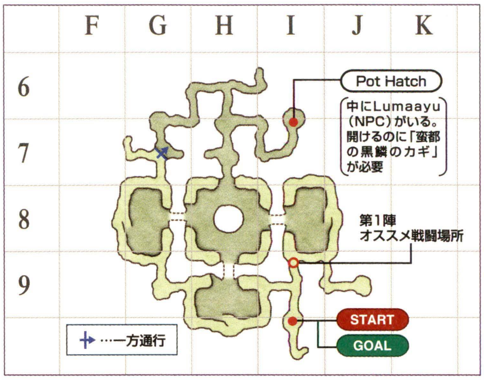
謝鱗祭襲撃作戦

Blitzkrieg

オススメ準備アイテム
やまびこ薬

作戦時間	30分	スタート	I－10
作戦戦績	下記参照	ゴール	I－10
目標	会場の敵の殲滅		

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ）＋攻撃役4人（戦、モ、黒など）＋回復役1人（白、赤など）。出現する敵の殲滅が目的。この作戦の敵は数が多いものの、物理攻撃への耐性が低くHPも少ない。範囲攻撃が有効なので、ガ系魔法や範囲WSで倒していこう。また、敵は味方のなかで前にいるPCを優先的に狙う。盾役は前に出て敵の攻撃を引き受けよう。第1陣さえ倒せばクリアとなるが、第1陣殲滅中にマムージャ族を多く倒すと出現するNMが落とすカギを使ってNPCを助けると、第2陣が出現する。



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Molted Puk※	プーク族	－
Molted Lindwurm※	ラプトル族	－
Molted Bugard※	ブガード族	－
Molted Ziz※	"ジズ"コカトリス族	－
Molted Mamool Ja※	マムージャ族（白魔道士）	－
Molted Mamool Ja※	マムージャ族（黒魔道士）	－
Molted Mamool Ja※	マムージャ族（シーフ）	－
Molted Mamool Ja※	マムージャ族（忍者）	－
Molted Mamool Ja※	マムージャ族（青魔道士）	－
Bluethunder Kaqool Ja	マムージャ族（青魔道士）	NM
Festive Firedrake	ワイバーン族	NM、第2陣でのみ出現

※出現する敵の数は決まっていない

作戦戦績 MIN 2000 ➡ MAX 4000

減算条件

条件	ポイント
敵を1体倒す	10
Bluethunder Kaqool Jaを倒す	400
Festive Firedrakeを倒す	600
NPC救出に成功する	400

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、？？？ソード（サングインソードⓇⒺ 片手剣 D41 隔240 HP+20 MP+20 VIT+4 Lv74～ ナ）、？？？ヘッドウェア（司祭の帽子ⓇⒺ 頭 防18 HP+25 MP+25 ヒーリングMP+1 Lv68～ モ白赤シナ獣吟竜召青コか）、？？？ポールアーム、？？？ボックス

特務曹長

マーリドガーデン作戦

Marids in the Mistc

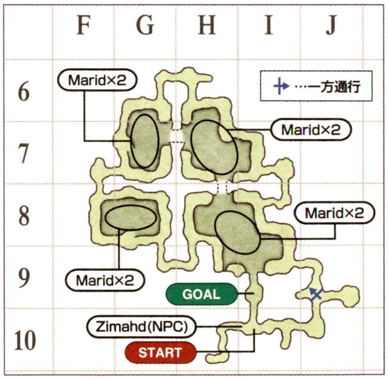
オススメ準備アイテム
プリズムパウダー

作戦時間	30分	スタート	I－10
作戦戦績	下記参照	ゴール	I－9
目標	蛮族マーリドの捕獲もしくは掃討		

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人以上（戦、モ、黒など）＋回復役1人以上（白、赤など）。出現しているマーリド族8体をスタート地点にいるNPCからもらえるテンポラリアイテム「雷公麻酔鍼」を使って捕獲、もしくは倒すことが目的。マムージャ族もいるが、倒す必要はないので「インビジ」で回避しよう。「雷公麻酔鍼」は、マーリド族のHPが減るほど成功率が上がる。残りHP5割程度から捕獲可能だが、成功率を考えて4割以下で使うのが無難だ。このとき「雷公麻酔鍼」を使うのは後衛がオススメ。もし捕獲に失敗しても、戦闘を続行しながらスタート地点にいるNPCまで取りに戻れるからだ。



◀敵の特殊技使用時に出現するチゴー族に注意。



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Chigoe	チゴー族	見破りあり
Marid×8	マーリド族	－
Mamool Ja Breeder×5	マムージャ族（シーフ）	－
Mamool Ja Farrier×5	マムージャ族（白魔道士）	－
Mamool Ja Mahout×5	マムージャ族（青魔道士）	－

作戦戦績 MIN 800 ➡ MAX 4000

減算条件

条件	ポイント
Maridの捕獲に成功	450
Maridの捕獲に失敗して倒す	100
全Maridの捕獲に成功	400

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+3、？？？ネックレス（カッパネックレスⓇⒺ 首 飛攻+8 サルベージ:リサイクル 忍具の知識 Lv75～ All Jobs）、？？？リング（タウリングⓇⒺ 指 DEX+5 サルベージ:ダブルアタック+2% Lv75～ All Jobs）、？？？ボックス

少尉

青の症例
Azure Ailments

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	H−8
作戦戦績	下記参照	ゴール	H−8
目標	指定された症例の収集		

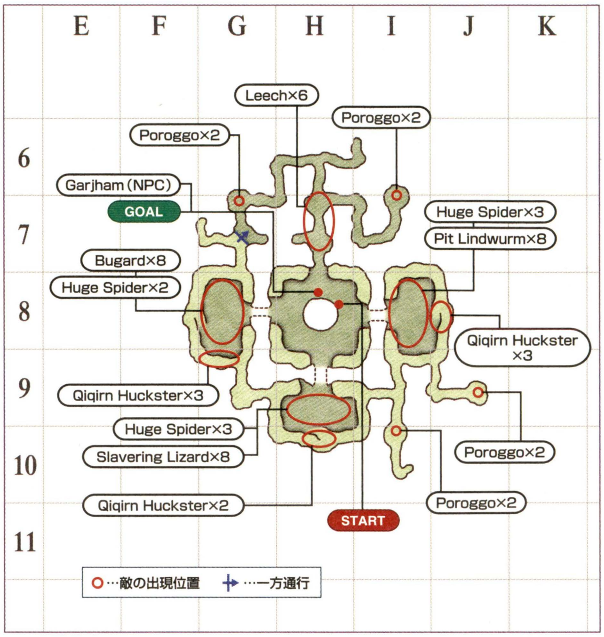
オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役1人以上(戦、モなど)+回復役1人以上(白、赤など)+釣り役1人(召、獣)。敵が密集していてリンクしやすいので、釣り役はペットを使えるジョブがいい。敵と戦闘して状態異常を受けたらスタート地点のNPCに話し、5種類以上症例を報告するのが目的。症例としてカウントされる状態異常と使用する敵は以下のとおり。すぐに治るものも多いので、戦闘はスタート地点付近で行おう。また、症例に対応した敵すべてを倒してしまうとその状態異常は報告できなくなる。盾役以外はD値が低くて間隔が短い武器で攻撃し、敵が特殊技を使う機会を増やすといい。

カウントされる状態異常一覧

状態異常	対象技	空蝉	空蝉	使う種族
STRダウン	アーフルアイ	視線	貫通	ブガード族
アムネジア	カイボッシュ	単体	貫通	キキルン族
スロウ	スパーダーウェブ	範囲	貫通	スパーダー族
	噛みつきラッシュ	単体	単体	ラプトル族
バイオ	バイオIII	単体	単体	ポロッゴ族
回避率ダウン	超低周波	範囲	貫通	トカゲ族
攻撃力ダウン	アシッドミスト	範囲	貫通	リーチ族
帽気	ファウルブレス	前方	貫通	ラプトル族

出現するモンスター

名前	種族	備考
Bugard×8	ブガード族	−
Huge Spider×8	スパイダー族	−
Leech×8	リーチ族	−
Mamool Ja Warder×5	マムージャ族	−
Pit Lindwurm×8	ラプトル族	−
Poroggo×8	ポロッゴ族	−
Slavering Lizard×8	トカゲ族	−
Qiqirn Huckster×8	キキルン族	−



作戦戦績 MIN 3000 ➡ MAX 3600

加算条件

条件	ポイント
集めた症例の数(6例目以降)	300

戦利品 ハイポーション+3、???イヤリング(イータピアスⓇⒺ 耳 VIT+3 サルベージ:ジャンプ効果アップ Lv75〜 All Jobs)、???サッシュ(防4 INT+5 MND+5 サルベージ:魔法攻撃力アップ+2 青魔法スキル+3 Lv75〜 モ白黒赤ナ吟狩召青か学)、???ボックス

中尉

スサノオ作戦
The Susanoo Shuffle

オススメ準備アイテム
毒消し 聖水

作戦時間	30分	スタート	−
作戦戦績	人数に関係なく1人1500	ゴール	−
目標	オロチの討伐		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、モなど)+回復役2人(白、赤など)+補助役1人(詩、コ)。ハイドラ族1体を倒すことが目的。ハイドラ族は3つの首を持つ敵で、切断属性の武器やWSを使うことで首を切り落とすことが可能だ(1本状態まで)。首はしばらくすると再生するが、減らすと強力な特殊技を封印できるので常に狙っていきたい。注意すべき特殊技は、後半で首3本時限定で使用する「ナーブガス」と、後方にいるPCがターゲットを取ると使用する「サーペンタインテール」。前者は毒、呪いの効果ともに高いのですぐに治し、後者は前方から攻撃することで防ごう。なお、戦闘中に「強いアルコールの〜」というメッセージが出ると敵が回転し始める。「サーペンタインテール」を使われる恐れがあるので離れること。

特殊技一覧

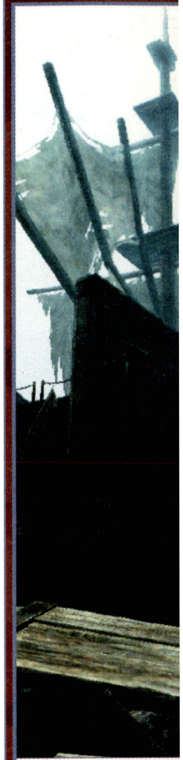
特殊技名	範囲	空蝉	効果
ポーラーブルワーク	敵自身	−	魔法バリア、ディスペルなど無効
パイリックブルワーク	敵自身	−	物理バリア、ディスペルなど無効
パイリックブラスト	前方	全消去	魔法ダメージ、悪疫。首1本時使用
ポーラーブラスト	前方	全消去	魔法ダメージ、麻痺。首2本時使用
バロフィールド	前方	貫通	魔法ダメージ、ヘヴィ
トレンブリング	範囲	スキル	物理ダメージ、魔法効果を1つ消去
ナーブガス	範囲	全消去	魔法ダメージ、毒、呪い。首3本時使用
サーペンタインテール	範囲	スキル	物理ダメージ

出現するモンスター

名前	種族	備考
Orochi	ハイドラ族	NM

戦利品 ハイポーション+3、???フットウェア(ボウマンレデルセンⓇⒺ 両足 防13 耐火+15 耐氷+15 耐風+15 命中+4 飛命+4 コンビネーション:飛攻+ Lv70〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ、バンピリックブーツⓇⒺ 両足 防11 STR+2 DEX+1 耐火+15 耐氷+15 風+15 ヘイスト+1% コンビネーション:ドレインとアスピルの効果アップ v70〜 黒暗)、???ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



レベロス風穴（ハルブーン監視哨）

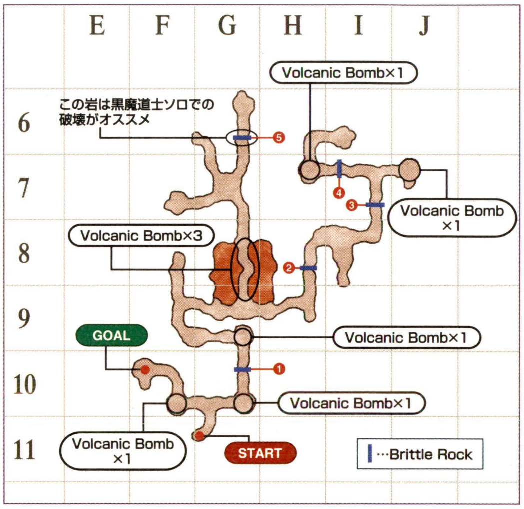
二等

土竜作戦

Excavation Duty

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	G−11
プリズムパウダー	作戦戦績	3300	ゴール	F−10
	目標	落石の破壊		

オススメパーティ構成は、攻撃役4人以上（戦、モ、黒など）。5カ所ある落石（Brittle Rock）を破壊するのが目的。途中にいるボム族は「インビジ」で回避しよう。落石はキキルン族がまれに落とす「キキルンマイン」でも壊せるが、普通に攻撃したほうが確実だ。破壊する順番はマップの❶→❷→❸→❹で、❺はソロで破壊がオススメ。落石は反撃してこないので、全員で攻撃しよう。また、落石は防御力が高いが、「ポイズン」と「レクイエム」以外のスリップダメージが有効。黒なら1人でも破壊できるので、❺の落石は黒に任せるといい。破壊後はゴール地点に向かい、ほかのメンバーが❹を破壊したらすぐにクリアしよう。



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Volcanic Bomb×8	ボム族	−
Qiqirn Ceramist×5	キキルン族（シーフ）	−
Qiqirn Volcanist×4	キキルン族（狩人）	−
Brittle Rock×5	−	破壊可能な岩

戦利品 ハイポーション+3、万能薬、？？？イヤリング（ストームピアスⓇⒺ 耳 攻+5 アサルト：攻+10 Lv50〜 All Jobs）、？？？ボックス

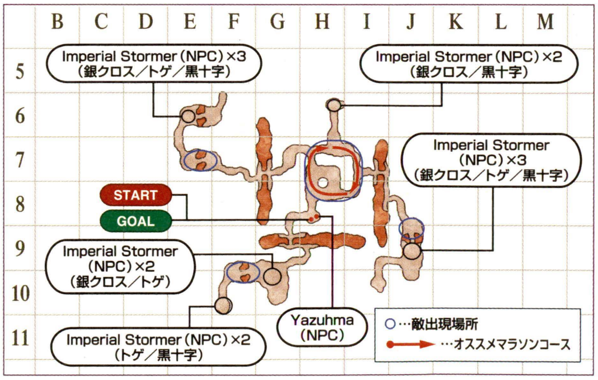
一等

レベロス補給作戦

Lebros Supplies

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−8
ダッシューズ	作戦戦績	3000	ゴール	H−8
	目標	先遣部隊全将兵への糧食の配給		

戦闘は避けるのでジョブ不問だが、敵の連れ回し役（忍、赤など）が1人必要。移動距離が長く時間がかかる作戦なので、移動速度が上がるアビリティや装備、アイテムを全員持参しよう。スタート地点にいるYazuhmaからもらう糧食を、マップ上の各所にいる12人のNPC（Imperial Stormer）に届けるのが目的。NPCは場所と持っている盾で見分けられるので、マップを参考に「君のおかげで空腹が満たされ〜」と言われるまで届けよう。また、出現する敵は聴覚感知で「スニーク」を見破るが、倒す時間はないので連れ回し役が邪魔にならない位置まで連れて行こう。



NPCが持っている盾（写真の上の文字はマップ内の表記）

銀クロス



バックラータイプ

トゲ



ダークバックラータイプ

黒十字



ゴールドバックラータイプ

出現するモンスター

名前	種族	備考
Crimson Eruca×8	"エルカ"クロウラー族	見破りあり

補給に使われる糧食一覧

距離	アイテム名
高	バイソンステーキ
	クァールサンド
	バイソンジャーキー
	豆のスープ
低	白パン

Yazuhmaのセリフと補給完了した人数

クリア数	セリフ
0〜5	まだ、糧食が〜
6〜7	先遣隊のうち〜
8〜9	あと少しで配給は〜
10〜11	誰か、まだ糧食を〜
12	すべての兵に〜

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、？？？ケープ（ストームケープⓇⒺ 背 防4 MP+30 アサルト：ヒーリングMP+2 Lv50〜 白黒赤吟召青か学）

上等

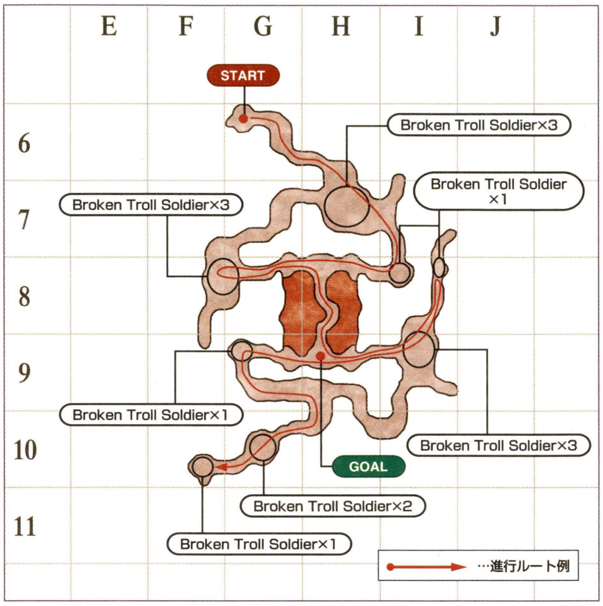
落ち武者追撃戦
Troll Fugitives

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	G−6
なし	作戦戦績	3000	ゴール	H−9
	目標	トロール敗残兵の殲滅		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役4人(戦、黒など)+回復役1人(白)。敵が広範囲に出現するので、広域スキャンが使えると便利。マップ上にいる敵15体の殲滅が目的。敵はすべて同じ名前だが、持っている武器によりジョブが違う。素手がモ、盾なしの片手剣が赤、片手剣+盾がナ、両手剣か両手斧装備が戦士となる。また、この作戦の敵はランダムでジョブ固有のSPアビリティを使用する。特にモの「百烈拳」と赤の「連続魔」に注意が必要。前者は効果が切れるまで寝かせ、後者は「サイレス」で魔法を封じておくといい。敵の数が多いので、マップを参考に見逃しがないように敵を殲滅していこう。



◀食事は命中よりも攻撃力が上がるものを選ぼう。



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Broken Troll Soldier×3	トロール族(戦士)	「マイティストライク」を使用
Broken Troll Soldier×4	トロール族(モンク)	「百烈拳」を使用
Broken Troll Soldier×3	トロール族(赤魔道士)	「連続魔」を使用
Broken Troll Soldier×5	トロール族(ナイト)	「インビンシブル」を使用

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???アクス(ワモーラアクスⓇⒺ 両手斧 D88 隔504 アサルト:D93 ダブルアタック+1% Lv70〜 戦暗)、???ヘッドウェア(ストームターバンⓇⒺ 頭 防15 MP+18 魔法防御力アップ+2 ヒーリングMP+1 Lv50〜 All Jobs)、???ポールアーム、???ボックス

傭兵長

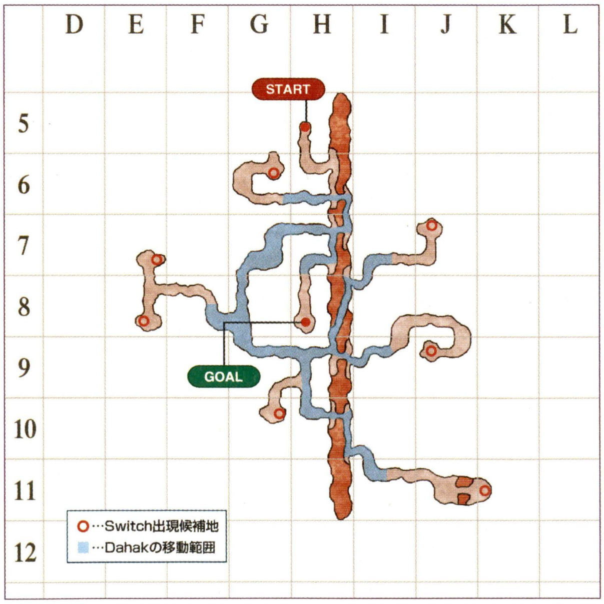
土筆作戦
Evade and Escape

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−5
ダッシューズ	作戦戦績	3000	ゴール	H−8
	目標	脱出口の確保		

基本的に戦闘はしないのでジョブ不問だが、敵に絡まれて戦闘不能になったときのために「リレイズ」が使えるといい。広域スキャンがあるとさらに便利だ。目的は7カ所のうち3カ所にランダムに設置される装置(Switch)を起動するのが目的。装置が出現する可能性のある場所はマップ参照。出現する敵は"ダハク"ドラゴン族3体のみだが、非常に強く視覚感知で「インビジ」を見破ってくる。基本的に移動する範囲は限られているので、マップを参考に敵を回避しながら装置を探していこう。また、3カ所の装置すべてが起動した状態でないとクリアにならず、起動してからしばらく経つと起動前の状態に戻ってしまう。装置を見つけた人はその場で待機して、3カ所見つかってから時間を決めて起動するといい。



▲起動した装置は光の玉のようなものが出るので、起動しているかどうかはすぐにわかる。

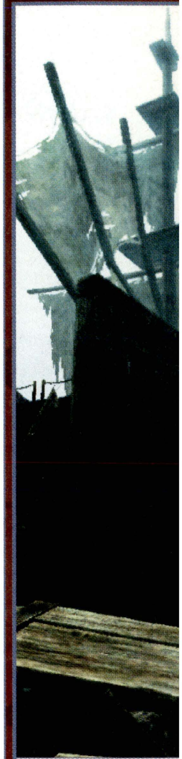


出現するモンスター

名前	種族	備考
Dahak×3	"ダハク"ドラゴン族	1体のみ引き寄せあり

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???ダガー(鴉揚羽ⓇⒺ 片手刀 D29 隔190 アサルト:D33 モクシャ+1 Lv70〜 忍)、???ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



伍長

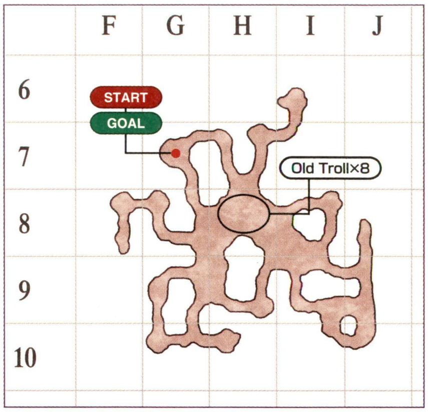
傭兵軍師狙撃作戦

Siegemaster Assassination

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	G−7
作戦戦績	3300	ゴール	G−7
目標	ボーゲールーの暗殺		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、モなど)+寝かせ役1人(黒、吟)+回復役2人(白、赤など)。8体のOld Trollにまぎれているボーゲールーを倒すのが目的だが、姿や名前で見分けられないためひたすら敵を倒していくしかない。ただし、ボーゲールー以外の敵は倒しても約3分ほどで、倒した場所の近くに再出現する。そのため、最初は通路の奥で戦い、少しずつ広場のほうに移動するのがオススメ。こうすることで後方に敵が再出現することになるので、最初から出現している敵かどうか見分けやすくなる。ボーゲールーを倒すとすべての敵が消えるので、あとはゴールへ向かおう。



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Old Troll×8	トロール族(狩人)	「イーグルアイ」を使用

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー(R)、???ポールアーム(インペリアルワンド(R)(E) 片手棍 D23 隔216 アサルト:D25 MP+20 敵対心−3 Lv70〜 白黒赤召青学)、???アクス、???ボックス

軍曹

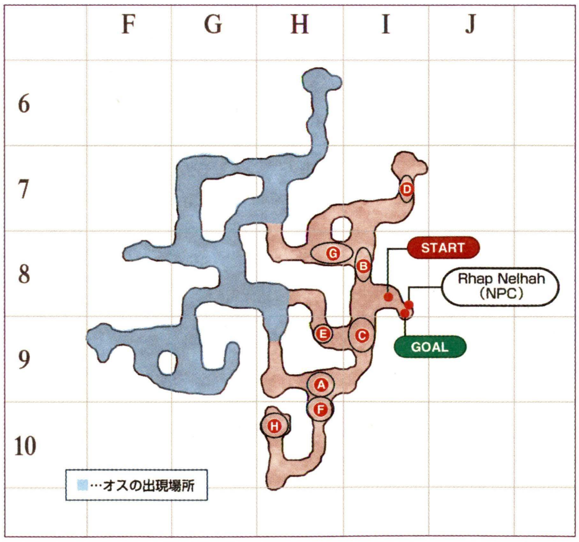
アプカル繁殖指令

Apkallu Breeding

オススメ準備アイテム
プリズムパウダー

作戦時間	15分	スタート	I−7
作戦戦績	下記参照	ゴール	I−7
目標	アプカルのつがい形成		

戦闘の必要はないが、ボム族を回避するために「インビジ」か「遁甲の術」を使えるジョブにしておこう。目的はアプカルのオスとメスを引き合わせて、カップルを作ること。ただし、オスとメスには相性があり、あわない場合はオスがふられてしまう。ふられるとオスが元の位置に戻るまで誘導できなくなるので、下の表とマップを参考に的確にオスをメスの元に連れて行こう。なお、オスの移動速度は非常に遅く、誘導中のPCからある程度離れると止まってしまうので、少しずつ進むこと。



鳴き声の組み合わせ一覧

オスの鳴き声	メスの鳴き声	メスの位置
クァークァークピックァークァー クピックァークピックピックピッ	クァークァークァークピッ クピックピックピッ	A
クァークァークピックァークァー クァークピックピックピックァー	クピックピックピックァー クァークピックピックァークピッ	B
クァークァークピックァー クピックァークァークピッ	クァークァークピックピックァー	C
クァークピックァークピックァー クァークピックァークァー	クァークピックァークピックァー クピックァークピックピッ クピックァークピッ	D
クァークピックピックァークァー クァークピックァークピックピッ	クァークァークピックァークピッ クピックァークピックァー	E
クピックァークァークピッ クァークピックァークピックピッ	クァークピックピッ クァークァークピックァークピッ	F
クピックピックァー クァークピッ	クピックァークピックピックピッ クピックピックァークピックピッ	G
クピックピックァークピックァー クピックァークピックピッ クピックァークピックァークピッ	クァークピックピックァークピッ クァークピックピックァークピッ	H

出現するモンスター

名前	種族	備考
Vulcanian Bomb×7	ボム族	−

作戦戦績 MIN 1500 ➡ MAX 3900

減算条件

条件	ポイント
カップルの成立数(3組目まで)	200
カップルの成立数(4、5組目まで)	300
カップルの成立数(6、7組目まで)	400
カップルの成立数(8組目まで)	600

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、リレイザー(R)、???イヤリング(マグニファイピアス(R)(E) 耳 飛命+1 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1 Lv62〜 All Jobs)、???サッシュ(グレースコルセット(R)(E) 腰 防2 MP+22 AGI+3 MND+3 Lv58〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ)

曹長

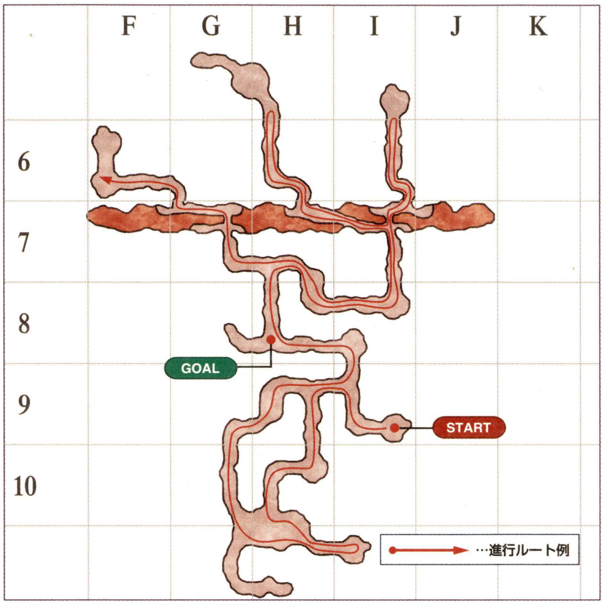
ワモーラファーム襲撃作戦

Azure Experiments

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	I－7
作戦戦績	下記参照	ゴール	H－8
目標	ワモーラの駆除		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役3人(戦、モなど)+回復役2人(白、赤など)。ワモーラ族は幼虫、成虫ともに敵自身を強化する特殊技を使うため、「ディスペル」などは必須。敵を探すための広域スキャンもあると便利だ。目的は敵の殲滅で、時間経過でワモーラ族の幼虫が成虫に変化する。成虫のほうが強いので、できるだけ幼虫のあいだに倒しておこう。ルートは南側の敵をすべて倒してから、北側にある3本の通路を探すのがオススメ。最終的な戦闘場所からゴールまでが遠いので、時間がないときは誰かがゴールへ向かおう。



作戦戦績 MIN 3000 ➡ MAX 4000

加算条件

条件	ポイント
ワモーラ族(成虫)を倒した数	250

出現するモンスター

名前	種族	備考
Ranch Wamouracampa×17	ワモーラ族(幼虫)	−
Ranch Wamoura×0〜4※	ワモーラ族(成虫)	最大4体まで

※ワモーラ族(幼虫)が作戦中に変化

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー®、???ソード(蜘蛛切丸®Ⓔ 両手刀 D80 隔450 残心効果アップ クリティカルヒット+5% 対ヴァーミン:クリティカルヒット+8% Lv70〜 侍)、???ポールアーム(フランスマッシャー®Ⓔ 片手棍 D30 隔291 命中+9 攻+9 魔法攻撃力アップ+5 Lv68〜 戦モ白黒ナ召青)、???アクス、???シールド、???ボックス

特務曹長

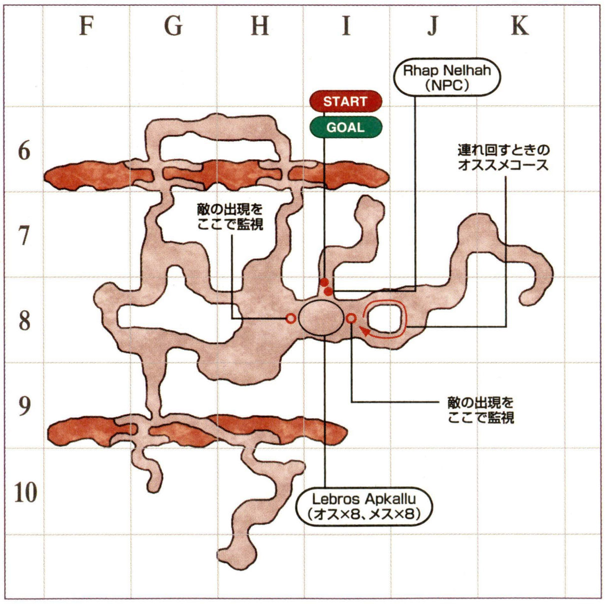
ハンターキラー作戦

Egg Conservation

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	I－8
作戦戦績	下記参照	ゴール	I－8
目標	エッグハンターの駆逐		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人以上(戦、モなど)+回復役2人以上(白、赤など)。(H−8)の広場にいるメスアプカルが1体以上生き残った状態で、敵を15体倒すことが目的。作戦が始まるとすぐに敵が出現しはじめるので、強化魔法などは手早くかけること。広場には移動しないメスアプカルのほかに、視界内に敵が入ると一緒に戦ってくれるオスアプカルがいる。オスは倒されても問題ないので、うまく敵を誘導して戦わせよう。なお、敵の攻めてくる方向、数はランダムなので、東西両方に後衛を見張りに置いておくと安心だ。また、敵の数が多いときは(I−8)の池周辺で連れ回そう。



作戦戦績 MIN 600 ➡ MAX 4000

減算条件

条件	ポイント
メスアプカルの生存数(2体目以降)	300
全メスアプカルの生存	300

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Qiqirn Eggler×∞	キキルン族(シーフ)	15体倒した時点で作戦終了

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー®、???ネックレス(ローネックレス®Ⓔ 首 防10 HP+30 サルベージ:防20 召喚魔法スキル+3 Lv75〜 All Jobs)、???リング(プサイリング®Ⓔ 指 AGI+5 サルベージ:ストアTP+5 Lv75〜 All Jobs)、???ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



少尉

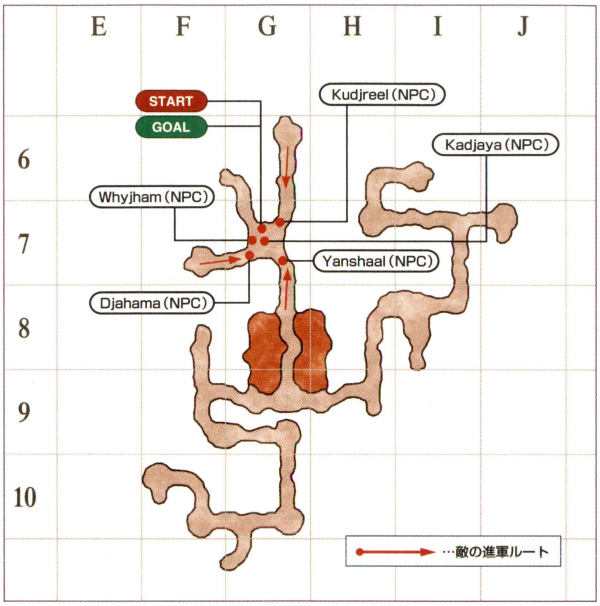
ブラックパール作戦

Operation: Black Pearl

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	G−7
作戦戦績	下記参照	ゴール	G−7
目標	黒真珠(カジャーヤ姫)の保護		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナなど)+攻撃役4人(黒、青など)+回復役1人(白、赤)。NMの撃破が目的だが、NPCのKudjreeが一度でも攻撃されると即失敗だ。敵が攻めてくる方向は3方向のうちランダム。敵が近づくとNPCがメッセージで教えてくれるので聞き逃さないように。トロール族以外のザコは寝ないがHPは少ないので、範囲攻撃のWSや魔法で倒すといい。トロール族はHPが高めなので全員で戦うこと。しばらくザコとトロール族を倒すと出現するNMを倒せば目標達成だ。



作戦戦績 MIN 3000 ➡ MAX 4200

加算条件

条件	ポイント
生き残ったNPCの数	400

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Crimson Eruca×20	"エルカ"クロウラー族	−
Vulcanian Bomb×20	ボム族	−
Wamouracampa×20	ワモーラ族(幼虫)	−
Troll Combatant×4	トロール族(モンク)	−
Jorporbor the Hellraker	トロール族(暗黒騎士)	NM

戦利品 Hエーテルタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???イヤリング(イプシロンピアスⓇⒺ 耳 CHR+3 サルベージ:アクアンキラー効果アップ プラントイドキラー効果アップ Lv75~ All Jobs)、???サッシュ(ラムダサッシュⓇⒺ 腰 防4 MP+48 サルベージ:ケアル回復量+3% 弦楽器スキル+3 Lv75~ モ白黒赤ナ吟狩召青か)、???ボックス

中尉

ヘラクレス作戦

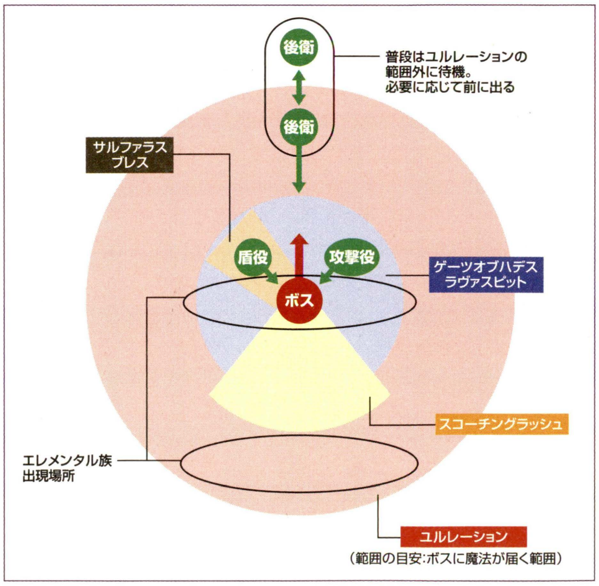
Better than One

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	−
作戦戦績	人数に関係なく1人1500	ゴール	−
目標	ブラックシャックの討伐		

オススメパーティ構成は、盾役2人(忍)+スタン役2人(黒)+補助役1人(吟)+回復役1人(白、赤)。ケルベロス族1体の撃破が目的。火属性の攻撃が多いので「バファイラ」をかけておこう。注意すべきは特殊技「ユルレーション」による麻痺とエレメンタル族の召喚。前者は右の図のように細かく動いて回避し、使ってきたらすぐに盾役の麻痺を治すこと。後者は近くにいる敵だけ1匹ずつ釣り、精霊魔法で処理しよう。また、ケルベロス族は後半強力な範囲攻撃「ゲーツオブハデス」を使うようになる。発動は遅めなので「スタン」で止めよう。

オススメ立ち位置



特殊技一覧

特殊技名	範囲	空蝉	効果
マグマホプロン	敵自身	−	ブレイズスパイク、ストンスキン
サルファラスブレス	前方	スキル	火属性ダメージ
ラヴァスピット	範囲	貫通	火属性ダメージ
スコーチングラッシュ	範囲	スキル	物理ダメージ
ユルレーション	範囲	貫通	麻痺
ゲーツオブハデス	範囲	全消去	魔法ダメージ、バーン、敵対心減少

出現するモンスター

名前	種族	備考
Black Shuck	ケルベロス族	NM、右の図では「ボス」と表記

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???シールド(カバレーロシールドⓇⒺ 防21 魔法防御力アップ+2 敵対心+2 被物理ダメージ:ブレイズスパイク コンビネーション:VIT+ Lv70~ ナ暗)、???ヘッドウェア(ブリーダーマスクⓇⒺ 頭 防22 命中+4 敵対心−3 ヘイスト+1% 被物理ダメージ:ブレイズスパイク コンビネーション:ペットの防御力+ 敵対心+ Lv70~ 獣竜召か)

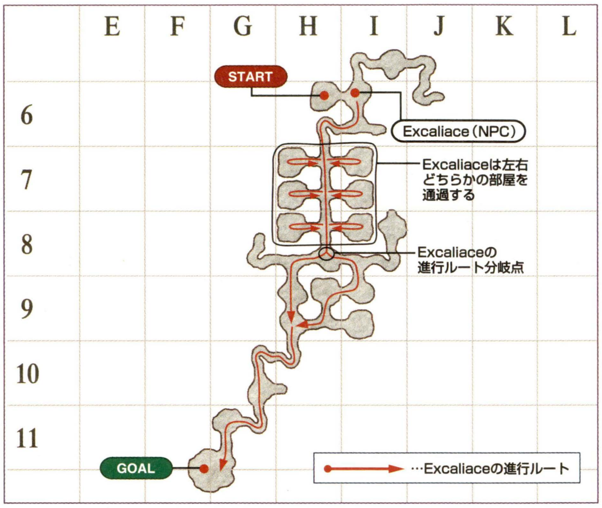
ペリキア（ドゥブッカ島監視哨）

二等

海猫護送作戦
Seagull Grounded

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−6
なし	作戦戦績	3300	ゴール	F−12
	目標	目標地まで捕虜を護送		

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役3人（戦、黒など）＋回復役1人（白、赤など）＋NPC操作役1人（ジョブ不問）。NPCのExcaliaceを（F−12）まで護送するのが目的だ。NPCはマップ上を勝手に移動し、NPCの少し前を歩いて足止めする以外の操作はできない。再び移動させるときは、NPCの少し後ろに移動しよう。また、NPCは敵を発見したり、PCから一定距離離れるとスタート地点に向かって走りだす。スタート地点まで逃げられると作戦失敗なので、「チッ」と言うまで追いかけよう。作戦の流れはNPC操作役が足止めしているあいだに、ほかのメンバーが先行して敵を殲滅しながら進むことになる。すべての敵を倒す必要はないので、ルート上の敵だけを倒そう。



出現するモンスター

名前	種族	備考
Arrapago Crab×8	クラブ族	−
Periqia Pugil×6	プギル族	−
Debaucher×3	ドゥーム族	−

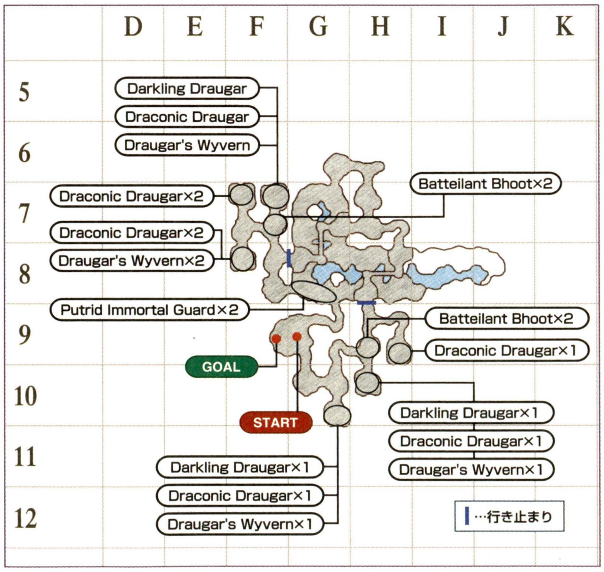
戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、？？？グローブ（ストームマノポラⓇⒺ 両手 防16 回避+6 敵対心+3 Lv50〜 All Jobs）、？？？ソード（江雪左文字ⓇⒺ 両手刀 D76 隔420 アサルト：D79 ストアTP+2 Lv70〜 侍忍）、？？？ポールアーム、？？？ボックス

一等

レクイエム作戦
Requiem

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	G−9
目薬 聖水	作戦戦績	3000	ゴール	F−9
	目標	敵の殲滅		

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役4人（戦、モ、黒など）＋回復役1人（白、赤）。赤が回復役の場合はサポ白推奨だ。目的は敵の殲滅なので、ある程度火力のある構成で挑みたい。スケルトン族が多いので、モを1人は入れておくといいだろう。敵のいる場所はマップ参照。この作戦で注意すべきは、竜騎士タイプのスケルトン族が連れている飛竜と"ブフート"ゴースト族が使う魔法。前者は寝かせることができないので、スケルトン族を寝かせているあいだに先に倒すこと。後者は「サイレス」を切らさないように入れておこう。ルートは北と東どちらから回っても問題ないが、手前から順に倒していくと最終的にはゴール地点から離れた場所での戦闘となる。時間が足りない場合は誰か1人が先にゴールへ向かっておこう。

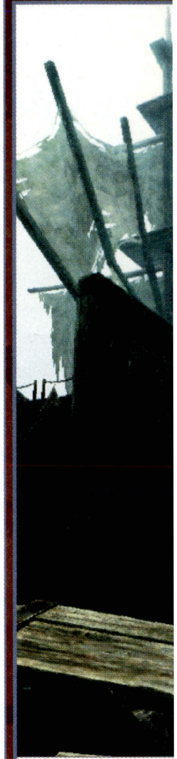


出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Darkling Draugar×7	"ドラウガー"スケルトン族（暗黒騎士）	−
Draconic Draugar×5	"ドラウガー"スケルトン族（竜騎士）	−
Draugar's Wyvern×5	ペット	−
Batteilant Bhoot×4	"ブフート"ゴースト族	−
Putrid Immortal Guard×2	ドゥーム族	−

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、？？？グローブ（ストームゲージⓇⒺ 両手 防11 MP+22 アサルト：ヒーリングMP+3 Lv50〜 All Jobs）、？？？ポールアーム（ブークランスⓇⒺ 両手槍 D84 隔492 アサルト：D93 飛竜：HP+50 Lv70〜 竜）、？？？アクス、？？？ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



上等

ライアーフ捜索作戦

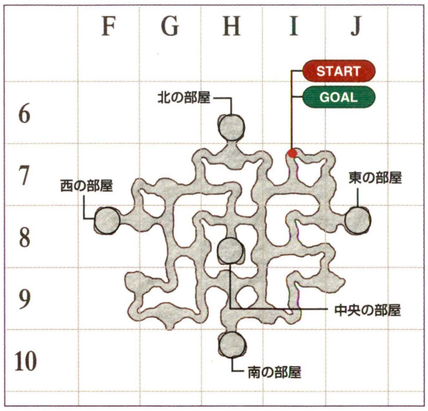
Saving Private Ryaaf

オススメ準備アイテム	作戦時間	15分	スタート	I−9
ダッシューズ	作戦戦績	下記参照	ゴール	I−9
	目標	1頭以上の黒羊の買付		

構成は基本的にジョブ不問だが、侍かサポ侍で範囲WSが使えるメンバーが1～2人いるといい。目的は3人の生存者を見つけること。発見できる可能性のある場所とパターンは右のマップと表参照。表中の「−」になっている場所には生存者に化けた敵がいて、近づくと襲われるので注意。各部屋にはチゴー族が3体ずついるので、移動時に「黙想」でTPを溜め、範囲WSで一掃しよう。生存者のパターンを判別するためには、まず北の部屋に行くのがオススメ。そこにNPCがいた場合は、NPCの名前からパターンが確定。敵だった場合も西の部屋まで行けば、敵かNPCかでパターンが確定できる。あとは表を参照に、生存者のいる部屋を回っていこう。



▲マップを徘徊しているシャドウ族(フォモル)は、アクティブで感知遮断を見破るので近づかないように。



出現するモンスター

名前	種族	備考
Cursed Chigoe×15	チゴー族	−
Experimental Undead×8	"フォモル"シャドウ族	見破りあり

生存者のいるパターン

特殊技名	北の部屋	西の部屋	南の部屋	東の部屋	中央の部屋
パターン1	Ryaaf	−	Rhagmakah	Balarahb	−
パターン2	Balarahb	−	−	Rhagmakah	Ryaaf
パターン3	Rhagmakah	Ryaaf	−	−	Balarahb
パターン4	−	Balarahb	Ryaaf	−	Rhagmakah
パターン5	−	Rhagmakah	Balarahb	Ryaaf	−

戦利品 エーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーR、???シールド(ストームシールドRE 盾 防19 アサルト:盾スキル+5 Lv70～ 戦白赤シナ獣侍)、???ポールアーム(イギトスタッフRE 両手棍 D56 隔360 アサルト:D57 MP+2% Lv70～ 戦モ白黒赤獣吟召学)、???アクス、???ボックス

傭兵長

黒い男爵撃墜作戦

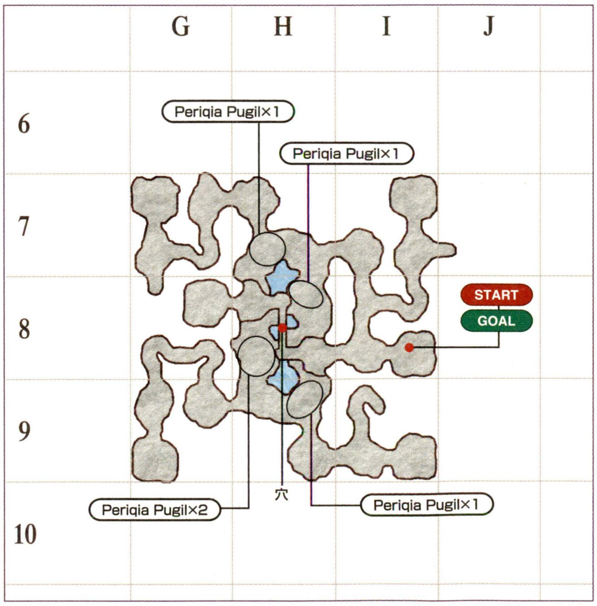
Shooting Down the Baron

オススメ準備アイテム	作戦時間	15分	スタート	I−8
ダッシューズ	作戦戦績	3300	ゴール	I−8
	目標	ブラックバロンの撃墜		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役4人(戦、モなど)+回復役1人(白、赤など)。目的はインプ族のNM(Black Baron)を倒すこと。NMには広域スキャンが無効なので、まずは手分けしてNMを探そう。その際、感知遮断を見破るプギル族がうろついているので注意。絡まれたら「スリプル」や「ララバイ」で寝かせるか倒してしまおう。目標のNMは戦闘に時間をかけるとワープで逃げてしまい、もう一度探す必要がある。そこで、NMを発見したら全員がそろうまで待ち、WSや「百烈拳」などのSPアビリティを使って一気に倒そう。ちなみに、召喚獣などのペットを攻撃させておけば、ワープした敵を追うので探すのが楽になる。



▲NMの追跡に召喚獣を使う場合、維持費が少ない「カーバンクル」を使うのがオススメ。MPを切らさないように注意。



出現するモンスター

名前	種族	備考
Periqia Pugil×5	プギル族	見破りあり
Black Baron	インプ族	NM

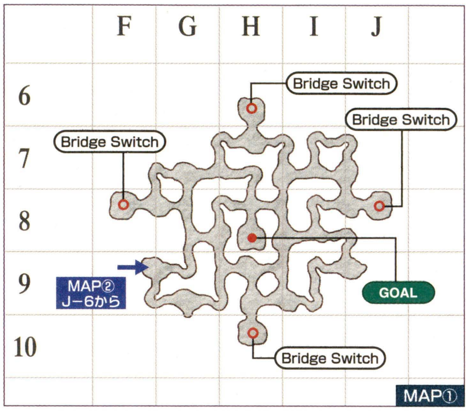
戦利品 ハイポーション+3、万能薬、???ボウ(ストームザンバーハRE 射撃 D36 隔288 アサルト:D38 飛攻+10 Lv70～ 戦シ暗狩)、???ボックス

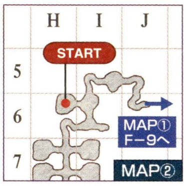
伍長
ペリキア架橋作戦
Building Bridges

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	G−7
なし	作戦戦績	3000	ゴール	G−7
	目標	治験の完了		

戦闘はないのでジョブ不問。4つの装置(Bridge Switch)を作動させることが目的。装置を動かす順番やタイミングは自由だ。装置のある場所はマップ参照。移動中に気をつけることは、途中にいるラミア族に見つからないこと。ここの敵は街の人などのNPCと同じ扱いになっているので戦闘はできず、ジョブに関係なくレーダーに表示される。敵に見つかるとスタート地点に飛ばされてしまうが、視界に入って「敵がこちらを見た気がした……。」とログが表示されてからすぐに離れれば見つからない。なお、敵は感知遮断を見破るが、視覚感知なので岩陰などをうまく利用して回避しよう。


▲残り時間が5分を切ったら、すべての装置が起動できなくていなくても1人はゴール地点に向かっておこう。





出現するモンスター

名前	種族	備考
Lamia Fatedealer×7	ラミア族	NPC扱いのため攻撃不可
Lamia Necromancer×6	ラミア族	
Lamia Chaukidar×5	ラミア族	
Lamia Toxophilite×5	ラミア族	

戦利品 エーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???アクス(マーリドアンクスⓇⒺ 片手斧 D45 隔276 アサルト:D49 あやつる+2 Lv70～ 戦暗獣狩)、???ポールアーム、???ボックス

軍曹
ブラッドバス計画抑止作戦
Stop the Bloodshed

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−8
なし	作戦戦績	3000	ゴール	H−8
	目標	チゴーの殲滅		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、モなど)+スタン役2人(黒、暗など)+回復役1人(白、赤など)。通路や部屋に隠れているチゴー族35体の殲滅が目的。チゴー族は襲ってくるまで広域スキャンやレーダーで確認できないため、通路や部屋をくまなく探すこと。ここに出現するチゴー族は、近接攻撃によるクリティカルなら一撃で倒せるので、後衛も武器で攻撃するといいだろう。マップ上を巡回しているラミア族は感知遮断を見破るうえ、通路が狭いので回避しにくい。弱体魔法が効きにくく、「ウォタガIII」などの各種精霊魔法を使う強敵だが、絡まれたら倒していこう。ちなみに、倒してからの出現時間が短い。


▲ラミア族と戦っているあいだは、別のラミア族が近づいてきていないか周囲を警戒しておくこと。

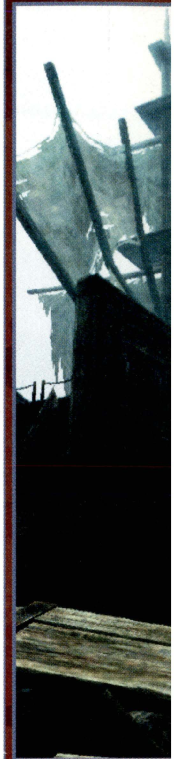


出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Augmented Chigoe×35	チゴー族	−
Chigoe Breeder×3	ラミア族(黒魔道士)	見破りあり

戦利品 万能薬、???ケープ(エルロンマントⓇⒺ 背 防5 命中+6 飛命+6 Lv71～ 戦赤シ暗忍コ)、???ソード(イモータルショテルⓇⒺ 片手剣 D32 隔236 HP+10 MP+10 命中+5 Lv50～ 戦シ暗侍青)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



曹長

地雷原処理作戦

Defuse the Threat

オススメ準備アイテム	
プリズムパウダー	

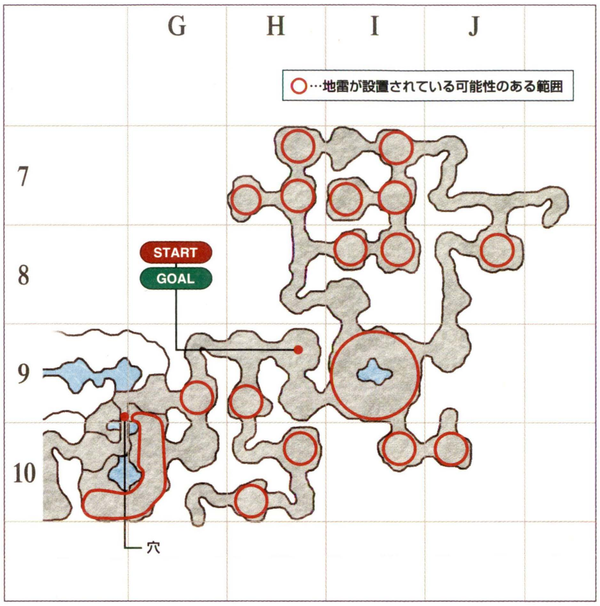
作戦時間	30分	スタート	H−9
作戦戦績	下記参照	ゴール	H−9
目標	地雷原の処理		

戦闘の必要はないのでジョブ不問だが、アクティブなキキルン族を回避するために「インビジ」か「遁甲の術」が使えるといい。目的はマップ上に15個ある地雷（Qiqirn Mine）をすべて探し出し、1個以上解除すること。地雷の出現する範囲は右のマップ参照。地雷の近くまで移動すると地雷探知機が反応し、「カチッ………。」というメッセージが出る。地雷に近づくにつれ後ろの「…」の数が減る。地雷はかなり近くまで寄らないと見えないので、メッセージを参考に地雷を探し、見つけたら調べて解除しよう。ただし、「カチッ………。」というメッセージが出てから一定時間経過後に爆発するので、急いで見つけること。

作戦戦績 MIN 2000 ➡ MAX 4800

加算条件

条件	ポイント
処理した地雷の数（2個目以降）	200



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Qiqirn Miner×7	キキルン族（シーフ）	−

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、ハイポーション+3、？？？ネックレス（スナイパーカラーⓇⒺ 首 飛命+6 飛攻+5 敵対心−1 モクシャ+1 Lv69〜 All Jobs）、？？？グローブ（アイスガントレットⓇⒺ 両手 防16 STR+4 VIT+4 命中+4 ヒーリングMP+1 被物理ダメージ：アイススパイク Lv52〜 ナ暗）、？？？ポールアーム、？？？ボックス

特務曹長

双頭の蛇作戦

Operation: Snake Eyes

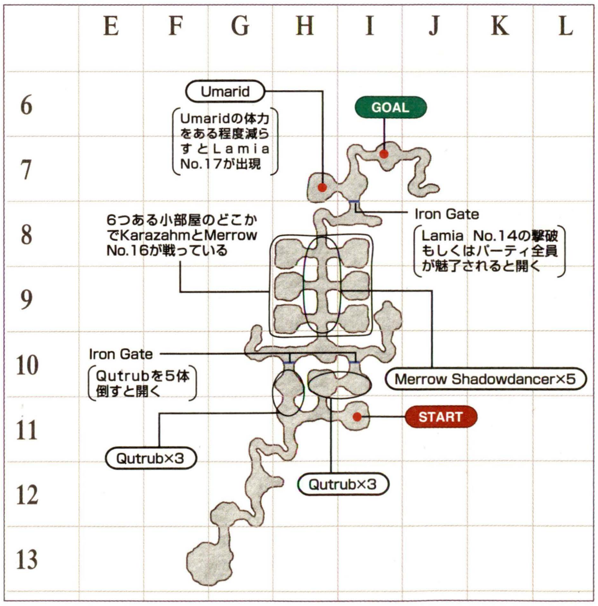
オススメ準備アイテム	
なし	

作戦時間	30分	スタート	I−9
作戦戦績	4000	ゴール	I−5
目標	ウマリド、カラザーム両将軍の保護		

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）+攻撃役2人（戦、モなど）+足止め役1人（赤）+回復役2人（白、赤など）。Umarid、Karazahmの救出が目的だ。手順については右を参照。Lamia No.14は近づくと魅了効果のある「ベリーダンス」を使うので、盾役が連れ回しつつ攻撃すること。魅了されたPCは、すぐに「スリプガ」などで寝かそう。また、Umaridは最初敵として登場し、HPを半分くらいまで減らすとLamia No.17が出現する。あとはUmaridを「グラビデ」などで足止めしているあいだにLamia No.17を倒そう。

両将軍を助ける手順

1. 敵を倒して扉を開く
2. Karazahamと協力してメローNo.16を倒す
3. ラミアNo.14を倒して扉を開く
4. 操られているUmaridに注意しつつ、ラミアNo.17を撃破



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Qutrub×5	クトゥルブ族	見破りあり
Merrow Shadowdancer×5	メロー族（赤魔道士）	−
Merrow No.16	メロー族（侍）	NM
Lamia No.14	ラミア族（狩人）	NM
Lamia No.17	ラミア族（黒魔道士）	NM

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、？？？ネックレス（カイネックレスⓇⒺ 首 MP+20 サルベージ：コンサーブMP+2 神聖魔法スキル+3 Lv75〜 All Jobs）、？？？リング（パイリングⓇⒺ 指 MND+5 サルベージ：ファストキャスト効果アップ Lv75〜 All Jobs）

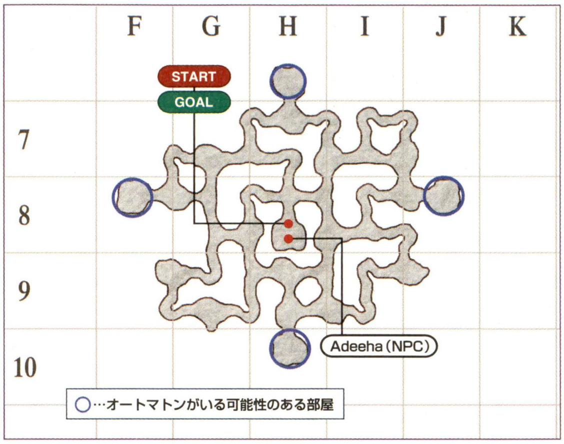
少尉

人形の目覚め作戦

Wake the Puppet

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−8
目薬	作戦戦績	下記参照	ゴール	H−8
	目標	マイムンの回収		

オススメパーティ構成は、盾役2人(忍、ナなど)+回復役2人以上(白、赤など)。機能停止しているオートマトンを4体以上、スタート地点にいるNPCまで誘導するのが目的。最初敵は出現しておらず、オートマトンの起動ごとに追加される。敵はオートマトンのみを襲うので、うまく誘導すること。オートマトンを誘導する流れは/saluteで起動させ、/clapで誘導。特殊行動をはじめたら、対応する感情表現で解除しよう。なお、戦闘中のオートマトンは特殊行動を取らないので、攻撃させた敵のターゲットを取りゴール地点まで誘導するのもひとつの手だ。



オートマトンの特殊行動と対応する感情表現

特殊行動	感情表現	特殊行動	感情表現
お辞儀	/kneel	喜ぶ	/smile
指をさす	/no	混乱する	/slap
手を振る	/welcome	ショックを受ける	/comfort
踊る	/joy	賞賛をする	/blush
恥ずかしがる	/doze	拍手をする	/angry
敬礼をする	/praise	勝ちどきをあげる	/psych

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Wight×31	スケルトン族(戦士)	−

作戦戦績 MIN 3000 ➡ MAX 3600

加算条件

条件	ポイント
回収したオートマトンの数(5体目以降)	300

戦利品 Hエーテルタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???イヤリング(ベータピアスRE 飛命+2 サルベージ:ヘイスト+1% Lv75〜 All Jobs)、???サッシュ(ジータサッシュⓇⒺ 腰 防6 攻+10 サルベージ:クリティカル発動率アップ Lv75〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ)、???ボックス

中尉

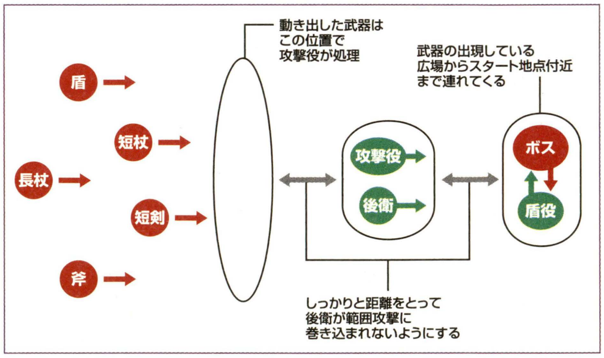
キラーロード作戦

The Price Is Right

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	−
聖水	作戦戦績	人数に関係なく1人1500	ゴール	−
	目標	ゴルデマール王の討伐		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(狩、青、召など)+回復役2人(白、赤など)+補助役1人(詩、コ)。攻撃役が青の場合はサポシ推奨。目的はドゥエルグ族1体の撃破だ。戦闘を開始すると、短剣や盾などの5種類の武具が出現する。これらはドゥエルグ族が各武具の名前を呼ぶと襲ってくるので、右図の戦闘位置を参考に盾役以外のメンバーですばやく倒そう。ドゥエルグ族本体は短い詠唱時間で強力な魔法を使う。やっかいなのが「スリプガ」とガ系魔法で、前者は「毒薬」、後者はスタン効果のある魔法やWSで詠唱を止めるといい。また、後半使用する特殊技「鮮血の饗宴」により、近接攻撃や魔法の大半はひるんでしまう。遠距離攻撃やペットの攻撃はひるまないので、これらの攻撃を中心にHPを削ろう。

オススメ立ち位置



特殊技一覧

特殊技名	対象	空蝉	効果
カックル	範囲	貫通	魔法攻撃力・防御力・命中率ダウン
ヘルスナップ	範囲	貫通	スタン
ヘルクラップ	前方	貫通	魔法ダメージ、ヘヴィ、ノックバック
ネクロペイン	範囲	貫通	麻痺、呪い
ネクロパージ	範囲	貫通	魔法攻撃
鮮血の饗宴	範囲	貫通	魔法ダメージ、テラー、敵に対してひるむようになる

出現するモンスター

名前	種族	備考
King Goldemar	ドゥエルグ族	NM、上記の図では「ボス」と表記
Bloody Daggers	−	NM、上記の図では「短剣」と表記
Demonic Rod	−	NM、上記の図では「短杖」と表記
Living Staves	−	NM、上記の図では「長杖」と表記
Cursed Axe	−	NM、上記の図では「斧」と表記
Magic Shields	−	NM、上記の図では「盾」と表記

戦利品 ハイポーション+3、???イヤリング(カーラインピアスⓇⒺ DEX+1 INT+1 コンサーブMP+1 コンビネーション:CHR+ Lv70〜 白黒赤吟召青学)、???グローブ(ブリーダーマフラⓇⒺ 両手 防18 DEX+2 INT+2 命中+4 敵対心−4 コンビネーション:ペットの防御力+ 敵対心+ Lv70〜 獣竜召)、???ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

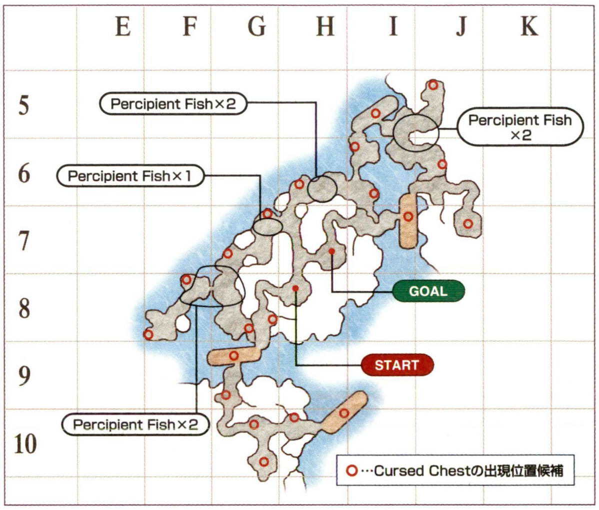


イルルシ環礁（イルルシ環礁監視哨）

二等 黄金の遺産収集作戦
Golden Salvage

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−8
毒消し	作戦戦績	3300	ゴール	H−7
	目標	黄金の船首像の一部を発見		

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）+攻撃役4人（戦、黒など）+回復役1人（白、赤など）。宝箱から「黄金の船首像の一部」を発見するのが目的。マップ内には合計12個の宝箱が存在するが、当たりは1つだけ。それ以外を開けるとミミック族と戦闘になる、運の要素が強い作戦だ。最初から出現しているブギル族はかなり強く感知遮断を見破るので、できるだけ回避しよう。スタート地点より南側にはいないので、こちらから先に回るといい。なお、ミミック族との戦闘を考えて全員で移動するのが基本だが、召喚士がいる場合はソロで回ることも可能。この場合は召喚獣を呼び出してから宝箱に近づき、召喚獣が攻撃しない宝箱が当たりとなる。ミミック族だった場合はすぐに離れ、十分距離をとってから召喚獣を帰還させよう。



出現するモンスター

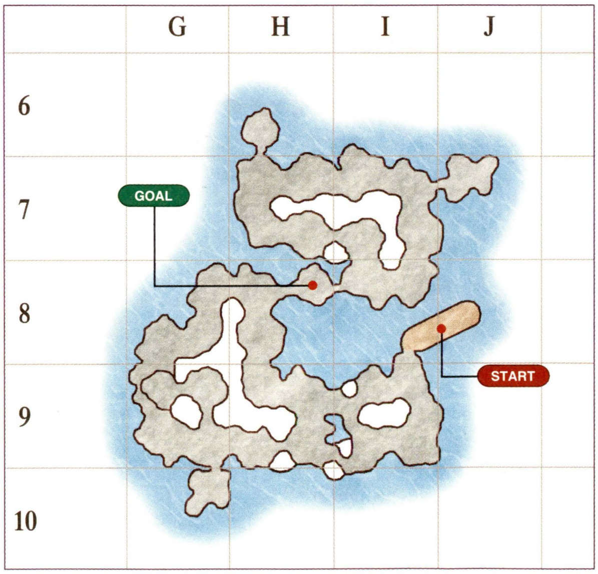
名前	種族	備考
Cursed Chest×12	ミミック族	引き寄せあり
Percipient Fish×8	ブギル族	−

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、ハイポーション+3、リレイザーⓇ、???イヤリング（ストームイヤリングⓇⒺ 耳 アサルト:MP+15 敵対心−4 Lv50〜 All Jobs）、???ボックス

一等 ラミア13号討伐作戦
Lamia No.13

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	I−8
なし	作戦戦績	3600	ゴール	H−8
	目標	ラミア13号の討伐		

パーティ構成は、「ディスペル」や「フィナーレ」が使えて、回復魔法が使えるメンバーが3人いればあとはジョブ不問。サポ赤や吟でもOKだ。目的はNM（Lamia No.13）を倒すこと。NMは3体のフォモルを引き連れているが、あやつられているだけなので「ディスペル」や「フィナーレ」で魅了を解除することが可能。解除するとNMを攻撃するので、この仕組みを利用するのだ。注意点は、NMへの攻撃はフォモルたちに任せて、自分たちは離れていること。NMは特殊技「ベリーダンス」で近くにいるPCかフォモルを魅了してくる。近くにPCがいない場合は必ずフォモルを魅了するので、そのつど解除すればいい。あとは、フォモルがNMに倒されないように「ケアル」で回復してあげよう。なお、ペットや召喚獣には魅了が無効なので、これらを攻撃に参加させればさらに早く倒せるだろう。



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
Lamia No.13	ラミア族（狩人）	NM
Fallen Volunteer	"ザ・フォールン"シャドウ族（戦士）	−
Fallen Imperial Trooper	"ザ・フォールン"シャドウ族（暗黒騎士）	−
Fallen Imperial Wizard	"ザ・フォールン"シャドウ族（黒魔道士）	−

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザーⓇ、???フットウェア（ストームガンビエラⓇⒺ 両足 防9 STR+2 ヒーリングHP+2 Lv50〜 All Jobs）、???ボウ（インペリアルボウⓇⒺ 術 D75 隔540 アサルト:D77 飛命+10 Lv70〜 戦ナ暗狩侍）、???ネックレス、???ボックス

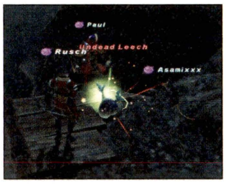
上等

蠱物駆除作戦

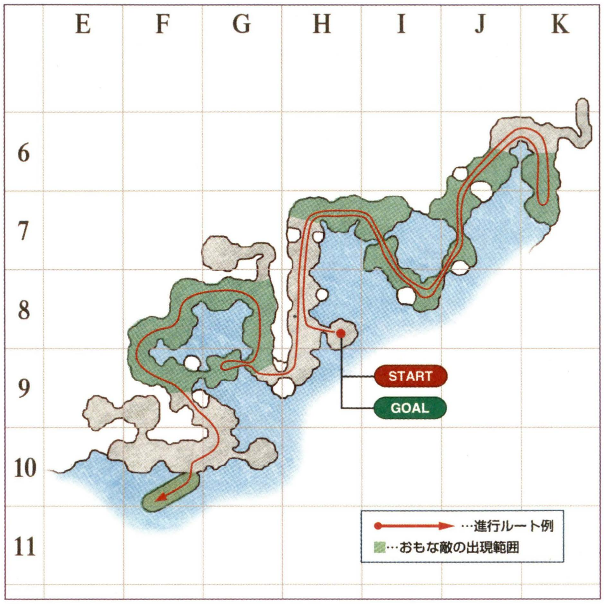
Extermination

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−8
なし	作戦戦績	3300	ゴール	H−8
	目標	全モンスターの排除		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役4人(戦、黒など)+回復役1人(白、赤)。回復役が赤の場合はサポ白推奨。スライム族には物理攻撃が効きにくいので、黒か赤は入れておくといい。敵を探すのに広域スキャンが使えると便利だ。目的は20体いる敵の殲滅。敵の出現する範囲はマップ参照。敵のいる方向は北と西に分かれているが、戦力は分けずに全員で敵を倒していこう。なお、この作戦では敵を倒したあとに1体だけ、Undead～という名前で復活するので注意すること。



◀敵が復活するのは、姿が完全に消えてからだ。



出現するモンスター

名前	種族	備考
Carrion Leech × 8	リーチ族	−
Carrion Crab × 7	クラブ族	−
Carrion Slime × 3	スライム族	−
Carrion Toad × 2	ドゥーム族	−
Undead Leech × 1	リーチ族	NM、4体のうちどれか1体だけが出現
Undead Crab × 1	クラブ族	
Undead Slime × 1	スライム族	
Undead Toad × 1	ドゥーム族	

戦利品 Hエーテルタンク、ハイポーション+3、???フットウェア(ストームクラッコーⓇⒺ 両足 防11 アサルト:移動速度+12% Lv50〜 All Jobs)、???ポールアーム(ボランティアサイズⓇⒺ 両手鎌 D97 隔528 アサルト:D99 攻+6 Lv70〜 暗)、???アクス、???ボックス

傭兵長

イルルシ掃海作戦

Demolition Duty

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−10
なし	作戦戦績	下記参照	ゴール	H−10
	目標	座礁船の残骸の解体		

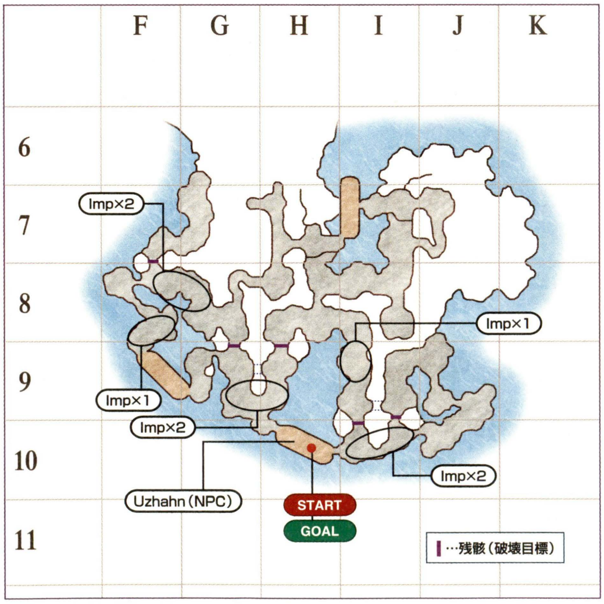
オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+回復役1人(白、赤)+黒2人以上。座礁船の残骸すべてを破壊するのが目的。オススメ進行ルートはマップ参照。残骸は直接攻撃できず、ダメージを与えるには、NPCからもらえるオートマトンに攻撃させるか、残骸の近くにいる敵にガ系魔法を使って巻き込む必要がある。オートマトンがWSを使用すると、オートマトンのみを攻撃するクラブ族が出現するので、ガ系魔法を使って残骸にダメージを与えつつ倒すといい。なお、オートマトンへの「ケアル」や「ヘイスト」は可能なので、状況に応じて使っていこう。

作戦戦績 MAX 3000 ➡ MIN 2000

減算条件

条件	ポイント
オートマトンの戦闘不能回数	−100

※11回目以降は減算なし

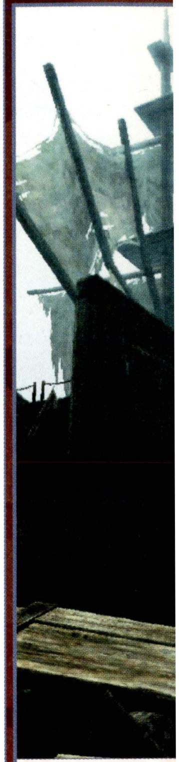


出現するモンスター

名前	種族	備考
Imp×8	インプ族	−
Carrion Crab	クラブ族	残骸(Wreckage)から出現

戦利品 ハイポーション+3、万能薬、???サッシュ(ストームサッシュⓇⒺ 腰 防3 MP+20 アサルト:INT+6 CHR+6 モ白黒赤ナ吟狩召青か学)、???ボックス

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



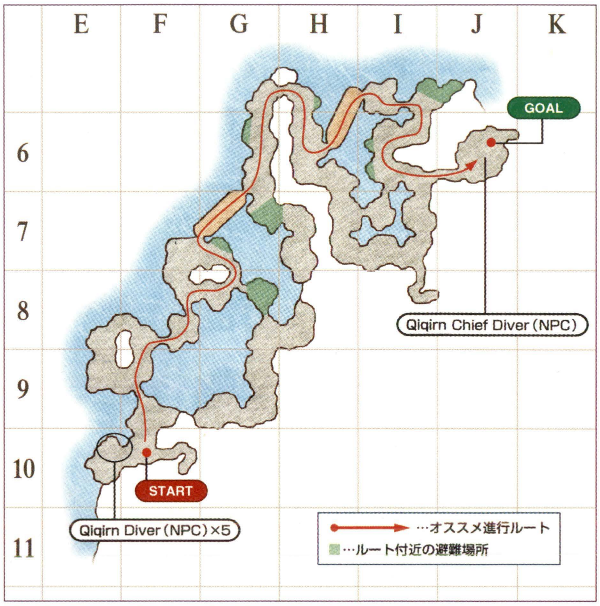
伍長

シーラット送迎作戦
Searat Salvation

オススメ準備アイテム
ダッシューズ

作戦時間	15分	スタート	F−10
作戦戦績	下記参照	ゴール	J−6
目標	キキルンダイバーの誘導		

戦闘はないが、レーダー範囲が広い忍(サポ忍も可)が1人いるといい。さらに、逃げ出したNPCを探すのに、広域スキャンが使えるジョブもいると便利。目的はNPCのキキルン族をゴール地点に連れて行くこと。進行ルートはマップ参照。NPCは話すとついてくるが、マップ上を徘徊しているオロボン族が視界に入ると逃げてしまう。誰か1人を先導役としてオロボン族の位置を確認しながら、別の人がNPCを誘導しよう。そして、1人は後方にひかえて、NPCが逃げ出したら話しかけて捕まえるといい。ちなみに、オロボン族から逃げるキキルン族はPCの移動速度よりも速く、ゴール地点から遠ざかる方向へ移動する傾向がある。



作戦戦績 MIN 1500 ➡ MAX 3500

加算条件

条件	ポイント
誘導したキキルンの数(2匹目以降)	500

出現するモンスター

名前	種族	備考
Giant Orobon×12	オロボン族	NPC扱いのため攻撃不可

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、リレイザー(R)、???ダガー(アサシンジャンビア(R)(E) 短剣 D30 隔201 アサルト:D33 クリティカルヒット+5% Lv70〜 戦シナ暗吟狩侍忍竜コか)

軍曹

アプカル捕獲指令
Apkallu Seizure

オススメ準備アイテム
なし

作戦時間	30分	スタート	F−10
作戦戦績	下記参照	ゴール	F−10
目標	アプカルの捕獲		

オススメパーティ構成は、攻撃役2人以上(戦、モなど)+回復役1人以上(白、赤など)。アプカルを見つけだし、スタート地点付近まで誘導するのが目的。この作戦に出現する敵は一度倒すと再出現しないので、アプカル誘導前にすべて倒しておこう。ただし、戦闘中にアプカルに見つかり警戒されるとやっかいなので、戦闘はアプカルがいない場所で行うこと。アプカルを誘導する手順は右を参照してほしい。誘導中にアプカルとPCの距離が離れすぎると逃げられるので注意しよう。

警戒心を解くのに使える感情表現

/joy	/smile
/welcome	/laugh
/wave	など

アプカルを誘導する手順

1 各所にある「???」を調べて「ハムシー」を入手。

▼

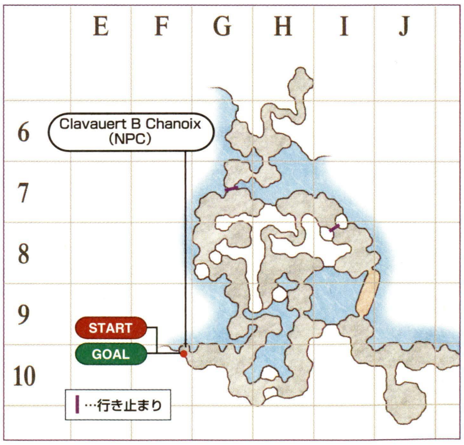
4 アプカルの前に立って見つめられてから、感情表現を使って警戒心を解く。(上記参照)

▼

2 アプカルの背後に回って調べる。

▼

4 ゴール地点に向かって歩き出すので、アプカルと同じ方向を向きながらゴール地点まで誘導。



作戦戦績 MIN 2000 ➡ MAX 4000

加算条件

条件	ポイント
誘導したアプカルの数(2匹目以降)	500

出現するモンスター

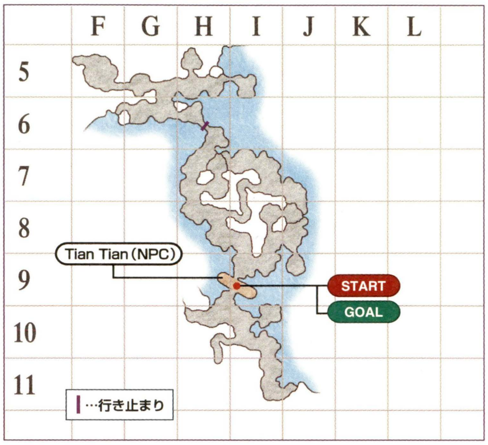
名前	種族	備考
Kelp Pugil×8	プギル族	−

戦利品 Hエーテルタンク、Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー(R)、???アクス(エイリークアクス(R)(E) 両手斧 D88 隔504 命中+6 攻+6 Lv68〜 戦暗)、???ポールアーム(緊那羅の棍(R)(E) 両手棍 D30 隔366 HP+25 MP+25 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2 Lv68〜 戦モ白黒赤獣吟召)、???ボックス

曹長
指輪捜索指令
Lost and Found

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	I−9
サイレントオイル	作戦戦績	3000	ゴール	I−9
	目標	指輪「ザッハークの眼」の発見		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役1人以上(戦、モなど)+回復役1人以上(白、赤など)。マップ上にある「???」を調べて、指輪を見つけ出すのが目的。「???」はかなり近寄らないとターゲットできないので、NPCのメッセージ(下表参照)をもとに探そう。また、「???」には指輪のほかに、手がかりが見つかる、ヘヴィ状態になる、敵が出現するの4種類がある。手がかりを見つけたときがチャンスで、移動しながらNPCに話しかけて指輪に近いメンバーを確認。これを繰り返すことで指輪があるエリアを特定し、指輪を発見しよう。



NPCのメッセージと「???」の距離

距離	メッセージ
遠	ここには……/たぶん、なにもないある……。
	……場所変える、よろし
	……たぶん、/この辺りのどこかに、なにかあるね……。
	……間違いないある。/この近くになにかあるあるね。
近	この近く……/すぐ近くに、なにかあるね……。

手がかりの数と得られるヒントの内容

手がかり	内容
1個	指輪にもっとも近いパーティメンバーの名前
2個	もっとも近いパーティメンバーから指輪がある方角
3個	もっとも近いパーティメンバーから指輪までの距離

出現するモンスター

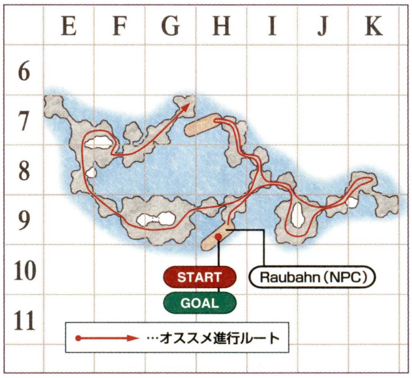
名前	種族	備考
Kelp Kulshedra×5	頭足族	−
Kelp Crab	クラブ族	???を調べた際に出現

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+2、リレイザー(R)、???グローブ(サドゥカフス(R)(E) 両手 防14 潜在能力:MP+35 詠唱中断率5%ダウン ヒーリングMP+1 Lv60〜 白黒吟狩召か学、サドゥブレスレット(R)(E) 両手 防16 潜在能力:ダブルアタック+2% ヘイスト+1% Lv60〜 戦ナ暗獣侍忍)、???ボウ、???ボックス

特務曹長
脱走兵武装解除指令
Deserter

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	H−9
なし	作戦戦績	下記参照	ゴール	H−9
	目標	特殊部隊員の武装解除と拘束		

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、シなど)+補助役2人(コ、吟)+回復役1人(白、赤)。この「ローグズロール」の効果を上げるため、シを1人入れておくといいだろう。すべてのラミア族とメロー族を武装解除するか倒すのが目的。武装解除とは物理攻撃でのクリティカルや、アビリティの「ジャンプ」、「シールドバッシュ」などで敵の持つ武器を破壊すること。そのため、「ローグズロール」でクリティカルヒットの発生率を上げつつ、「ヘイスト」や「マーチ」などで攻撃間隔を短縮しながら近接攻撃メインで攻めていくといい。なお、"ドラウガー"スケルトン族は脱走兵ではないので倒す必要はない。生命感知に注意しながら、「スニーク」で回避しよう。



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Draugar×5	"ドラウガー"スケルトン族(黒魔道士)	−
Draugar×5	"ドラウガー"スケルトン族(シーフ)	−
D5J2-MERROW×2	メロー族(吟遊詩人)	武装解除するとNPC化
D5R3-MERROW×2	メロー族(赤魔道士)	
D5S1-MERROW×2	メロー族(侍)	
K22B6-LAMIA×2	ラミア族(黒魔道士)	
K22H3-LAMIA×2	ラミア族(狩人)	
K22P2-LAMIA×2	ラミア族(コルセア)	

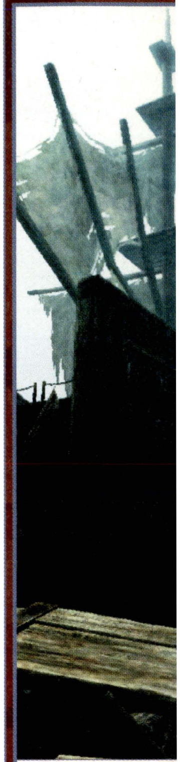
作戦戦績 MIN 100 ➡ MAX 4000

減算条件

条件	ポイント
武装解除前に倒した脱走兵の数	100
武装解除した脱走兵の数	300
全脱走兵の武装解除に成功	400

戦利品 Hポーションタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー(R)、???ネックレス(ミューネックレス(R)(E) 首 回避+5 サルベージ:盾スキル+3 受け流しスキル+3 Lv75〜 All Jobs)、???リング(エプシロンリング(R)(E) 指 INT+5 サルベージ:管楽器スキル+3 魔法命中率+3 Lv75〜 All Jobs)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



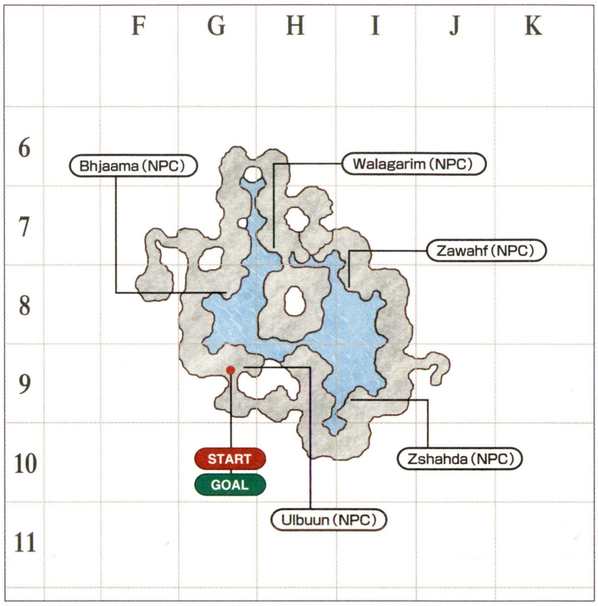
少尉

鯨号作戦

Desperately Seeking Cephalopods

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	G−9
各種釣具 釣りエサ	作戦戦績	3000	ゴール	G−9
	目標	アフポットの捕獲		

オススメパーティ構成は、攻撃役3人(戦、モ、忍など)+回復役3人(白、赤など)。釣ったオロボン族から入手できる「アフポット」を、スタート地点のNPCに届けるのが目的。釣具はキキルン族からも入手可能だが、事前に準備して持ち込みたい。目標達成までの流れは、まずスタート地点近くの水場で5体ほどモンスターを釣って倒す。すると各所にいるNPCのメッセージが変化するので、手分けして確認しにいく。あとは「この付近は釣れる」、「絶好調だ」といったセリフを言うNPCの近くで釣りをして、オロボン族を釣り上げて倒そう。なお、オロボン族はかなり強く、HP半減効果の「ナッシュ」などやっかいな特殊技を使うので、全員集まってから戦うこと。



出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
Qiqirn Pecheur×30	キキルン族(狩人)	−
Giant Pugil	プギル族	モンスターを釣り上げたときに出現
Puffer Pugil	プギル族	
Clipper	クラブ族	
Snipper	クラブ族	
Kraken	頭足族	
Orobon	オロボン族	

戦利品 Hポーションタンク、Hエーテルタンク、ハイポーション+3、ハイリレイザー(R)、???イヤリング(ガンマピアス(R)(E) 耳 MP+15 サルベージ:召喚獣維持費−1 Lv75〜 All Jobs)、???サッシュ(ニューサッシュ(R)(E) 腰 防6 命中+10 サルベージ:モクシャ+5 Lv75〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ)

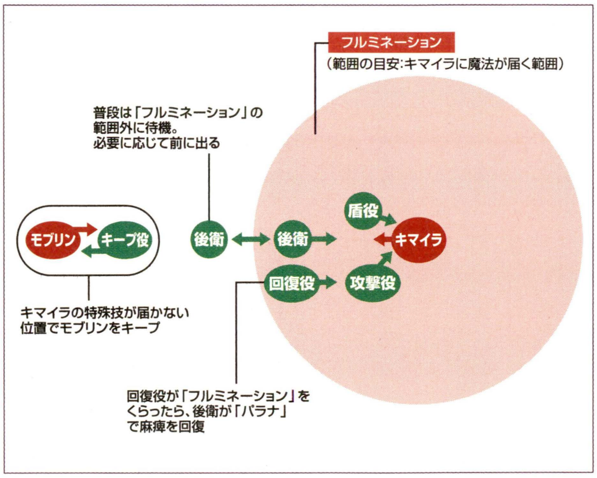
中尉

ベレロフォン作戦

Bellerophon's Bliss

オススメ準備アイテム	作戦時間	30分	スタート	−
なし	作戦戦績	人数に関係なく1人1500	ゴール	−
	目標	キマイラ14Xの討伐		

オススメパーティ構成は、盾役2人(忍)+キープ役1人(忍、シ)+回復役2人(白、赤など)+補助役1人(詩、コ)。出現する敵はキマイラ族とモブリンの2体だが、キマイラ族を倒せばモブリンは「デジョン」で逃げてしまい目標達成となる。この作戦の最大の特徴は、モブリンの使うダイスの目によって、キマイラ族がさまざまな特殊技を使うこと。ただし、キマイラ族が逆らって不発になることもあるので、モブリンは右図のような位置でキープするといい。注意すべき特殊技は、広範囲にダメージ+麻痺の効果がある「フルミネーション」。盾役の麻痺を最優先で治し、そのあとHPを回復していこう。そのほか、テラーの効果がある「ドレッドストーム」にも注意が必要だ。



特殊技一覧

特殊技名	範囲	空蝉	効果
岩息	前方	貫通	石化
サンダーストライク	前方	貫通	雷属性ダメージ、スタン
テネブラスミスト	範囲	貫通	TP減少
トゥールビヨン	前方	スキル	物理ダメージ、防御力ダウン、ノックバック
ドレッドストーム	範囲	全消去	闇属性ダメージ、テラー
フルミネーション	範囲	全消去	雷属性ダメージ、スタン、麻痺
プレイグスワイプ	範囲	スキル	物理ダメージ、バイオ、悪疫

出現するモンスター

名前	種族	備考
Khimaira 14X	キマイラ族	NM、上記の図では「キマイラ」と表記
Martial Maestro Megomak	モブリン	NM、上記の図では「モブリン」と表記

戦利品 ???ヘッドウェア(カーラインリボン(R)(E) 頭 MP+30 魔法命中率+4 レジストスタン効果アップ コンビネーション:CHR+ Lv70〜 白黒赤吟召青学、ボウマンマスク(R)(E) 頭 防25 DEX+4 飛命+10 レジストスタン効果アップ コンビネーション:飛攻+ Lv70〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊)

ナイズル島踏査指令

Nyzul Isle Investigation

作戦時間	30分(作戦中の行動で減る可能性あり)
目標	現地にて戦術目標を達成

アルザダール海底遺跡群にあるナイズル島監視哨から行ける唯一のアサルトがナイズル島踏査指令だ。このアサルトは傭兵階級に関わらず受けることができ、毎回出現する敵やマップの構造が変化するのが特徴。また、この作戦をクリアするとトークンというポイントを入手できるが、ほかの作戦領域とは違って装備品と交換はできない。その代わり、作戦中にNMを倒すなどの行動により、さまざまな装備品やアイテムを入手することが可能だ。ここでしか入手できない装備品も多いので、何度も通ってお宝ゲットを目指そう。

POINT ナイズル島踏査指令をクリアすると…?

ナイズル島踏査指令では、クリア時に作戦戦績の代わりにトークンを入手可能で、入手量はクリアした階層により異なる。また、クリアすることにより、傭兵階級のランクアップに必要な勤務評価のポイントを稼ぐことも可能。この場合クリアした階層の数は問われず、1層をクリアして帰還するのでも問題ない。ただし、帰還せずに時間切れや全滅してアサルトを終了した場合はクリアと見なされず、トークンやポイントを獲得できないので、必ず伝送の幻灯から帰還して終わらせよう。

ナイズル島踏査指令の流れ

1. 入り口でテンポラリアイテム入手などの準備を行う
2. 代表者が突入する階層を決定
3. 各階層で戦術目標を達成
   - 作戦を中断して帰還 → 4へ
   - 次のブロックに移動 → 3へ戻る
4. トークンを獲得してクリア。同時に条件を満たしていると到達階数が更新される

到達階層更新の仕組み

ナイズル島踏査指令は全100層の階層構造となり、到達した階層は1層刻みで「幻灯の円盤(だいじなもの)」に記録される。この記録を更新するためには、記録された階層+1層以前からスタートする必要があり、たとえば、15層まで記録がある場合は、16層からスタートすればクリアした階数までの記録が作成されるのだ。突入時に選べる階層は1層、6層、11層……と5層ごとなので、記録も5層ずつ伸ばしていくといい。なお、階層を指定できるのは代表者1人だけとなり、他人の記録で突入した場合でも条件を満たせば記録更新は可能。また、記録は更新されないが、到達していない階層へも行くことができる。トークンを消費するのは代表者だけなので、他人の記録で突入してトークンを稼ぐのも1つの手だ。

POINT 突入前に用意したい薬品

ナイズル島踏査指令では、そのランダム性のため不測の事態が起きやすい。それに対処するために、ある程度薬品を準備しておこう。特に持ち込みたいのが「サイレントオイル」と「プリズムパウダー」。アビリティや魔法を制限されることもあるので、それぞれ1ダースほど持っておくといい。そのほか、やまびこ薬や毒消しなどの状態異常を回復するアイテムも用意しておこう。

入り口でテンポラリアイテムを入手

ナイズル島踏査指令の最初のフロアにあるVending Boxからは、トークンと引き換えに各種テンポラリアイテムを入手できる。通常の階層に挑戦する場合は聖者の薬とダスティリレイズ程度で問題ない。しかし、20層ごとに登場するHNMに挑戦するときは、前記のアイテムに加えて体力の薬や魔力の薬など、右表で挙げたアイテムを交換しておこう。なお、同じアイテムは複数所持することはできないが、使ってから再度入手することは可能。退出時には消滅してしまうので、ピンチになったら惜しまず使うこと。

オススメテンポラリアイテム

対象	テンポラリアイテム名
全員	聖者の薬、ダスティリレイズ
HNM層前衛	体力の薬、侠者の薬、王者の薬、ダスティウィング
HNM層後衛	ダスティエリクサー、魔力の薬、侠者の薬

入手できるテンポラリアイテム一覧

必要トークン	アイテム名	効果
100	猛者の薬	一時的に物理攻撃力を増大
100	武者の薬	一時的に物理命中率を増加
100	験者の薬	一時的に魔法攻撃力を増大
100	隠者の薬	一時的に魔法命中率を増加
100	諜者の薬	一時的にヘイストの効果
100	賢者の薬	一時的に「パクス」の効果(敵対心-)
100	牧者の薬	ペットのHP回復
100	ダスティリレイズ	15分間「リレイズIII」の効果
100	ストレンジミルク	10分間HP+5/3秒のリジェネ状態になる。合計1000回復
100	ストレンジジュース	10分間HP+2/3秒のリジェネ状態になる。合計400回復
100	尊者の薬	ほとんどのステータス変化を治療
100	走者の薬	一時的に歩行速度を上昇
200	勇者の薬	STR・DEX・VIT・AGI・INT・MND・CHRがそれぞれ15上昇
200	軍者の薬	瞬間的にダメージを増大
200	覇者の薬	一時的に「ポテンシー」の効果(クリティカル発生率アップ)
200	王者の薬	3分間「リゲイン」の効果(TP+3/3秒、合計180溜まる)
200	聖者の薬	周囲にいる者のほとんどのステータス変化を治療
200	ダスティポーション	HP300回復
200	ダスティエーテル	MP150回復
200	侠者の薬	一時的に物理ダメージを無効化
200	愚者の薬	一時的に魔法ダメージを無効化
200	ダスティウィング	TP+300
200	体力の薬	15分間、最大HP50%増加
200	魔力の薬	15分間、最大MP50%増加
300	ダスティエリクサー	最大HPとMPの25%回復

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



作戦 戦術目標の達成方法

各層で提示される戦術目標は「敵のヘッドの駆逐」「特定モンスターの駆逐」「特定モンスターの殲滅」「敵の殲滅」「ランプの点灯」「なし」の6種類。目標なしの場合はすぐに伝送の幻灯を利用可能だが、それ以外は指定された条件を満たす必要がある。ここでは、その方法について紹介していく。また、戦術目標には右のような制限が追加されることもあるのだ。

追加されることがある制限

- **Archaic Gear(or Gears)に注意せよ！**
  →Archaic Gear(or Gears)に見つかるかリンクすると、ステータス制限などのペナルティを受ける
- **Archaic Gear(or Gears)を壊すな！**
  →Archaic Gear(or Gears)を倒すと、制限時間が減少もしくはクリア後に取得できるトークンが−10%などのペナルティを受ける



◀基本的に提示される戦術目標はランダムだが、20、40、60、80、100の5つの層だけは決まっている。

敵ヘッドの駆逐

この戦術目標が指定された層にいる敵のなかで、ヘッドになっている敵1体を倒せば目標達成。それ以外の敵は倒す必要がないので、できるだけ「インビジ」や「スニーク」を使って回避していくこと。ヘッドになる可能性がある敵は決まっているので、右表を参考に探そう。



◀敵ヘッドに指定される敵はどれも強敵ぞろい。強力な特殊技を使ってくるので注意しよう。

敵ヘッドになる可能性のあるモンスター

名前	種族	名前	種族
Mokka	インプ族	Shielded Chariot	チャリオット族
Mokke	インプ族	Anise Custard	フラン族
Mokku	インプ族	Caraway Custard	フラン族
Gem Heister Roorooroon	キキルン族	Cinnamon Custard	フラン族
Quick Draw Sasaroon	キキルン族	Cumin Custard	フラン族
Stealth Bomber Gagaroon	キキルン族	Ginger Custard	フラン族
Vile Ineef	ソウルフレア族	Mint Custard	フラン族
Vile Wahdaha	ソウルフレア族	Nutmeg Custard	フラン族
Vile Yabeewa	ソウルフレア族	Vanilla Custard	フラン族
Battledressed Chariot	チャリオット族	Eriri Samariri	ポロッゴ族
Long-Gunned Chariot	チャリオット族	Oriri Samariri	ポロッゴ族
Long-Horned Chariot	チャリオット族	Uriri Samariri	ポロッゴ族

ランプの点灯

ランプの点灯には3種類の達成方法があり、ランプを調べたときのメッセージで判別できる。ランプの数は、パターン2の場合は1本、それ以外の場合は3〜5本と決まっている。敵を倒す必要はないので、「インビジ」や「スニーク」で敵を回避しながらランプを探そう。

パターン1　全ランプを同時点灯

このパターンの場合は、まずエリアを回ってすべてのランプを探しだすことが重要。ランプを見つけるたびに1人ずつ待機しておき、すべてのランプを発見した時点で時間を決め、ランプを一斉に調べて点灯させよう。

パターン2　同じランプを全員で点灯

3パターンのなかでもっとも簡単なのがこのパターン。エリア内にランプが1本しかないので若干発見しにくいが、発見できたらあとは全員が調べるだけでいい。周りにアクティブな敵がいる場合は先に倒してしまおう。

パターン3　ランプを順番に点灯

すべてのランプを探しだして1人ずつ待機するまではパターン1と同様だが、決められた順番でランプを点灯させる必要がある。右の手順のように、何度か順番を入れ替えてランプを点灯させていき、正解を見つけだそう。

パターン3の点灯例（●…点灯、●…消灯）

❶A〜Dのランプに1人ずつ待機し、順番を決めてランプを操作（すべてのランプが数秒間点灯し、順番が合っているランプのみ消えない）

操作する順番	1	2	3	4
	A	B	C	D
確定した順番	?	?	3	?

❷確定していないランプのみ、操作する順番を変える

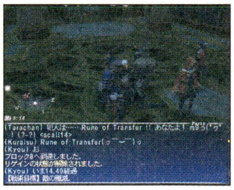
操作する順番	2	4	3	1
	A	B	C	D
確定した順番	?	?	3	1

❸すべてのランプが点灯するまで、❷をくり返す

操作する順番	4	2	3	1
	A	B	C	D
確定した順番	4	2	3	1

その他

「敵ヘッドの駆逐」「ランプの点灯」以外の4種類は、ルールが単純。「敵の殲滅」はその層に出現している敵をすべて倒すだけでOK。倒し漏れがないように、くまなく探そう。「特定モンスターの駆逐」および「〜の殲滅」は、前者は特定種族の敵を1体、後者はすべて倒す必要がある。倒すべき敵は、調べたときに「強さは計り知れない」と表示されるので、それで見分けることが可能だ。ただし、次のページで紹介するNMも「強さは計り知れない」と表示されるので、間違えないようにしたい。なお、「目標なし」が出現する可能性は非常に低い。



◀「敵の殲滅」が指定された場合は、広域スキャンが使えないので、敵を見落とさないようにしよう。

戦闘　特殊な敵について知っておこう

ナイズル島踏査指令には、通常の敵以外に、フィールドやダンジョンに出現するNMやHNMが出現する。NMは種類が多く、出現する階層は決まっていない。HNMは6種類いて、出現する階層が20、40、60、80、100の5カ所と決まっている。HNMを倒すとアスカル装備などの防具を落とすことがあり、これらの入手がナイズル島の目的の1つでもある。



◀NMタイプの敵の出現率は、それほど高くない。3層に1体ぐらいのペースで出現する傾向にある。



◀HNMと戦うときは、入口で交換できるテンポラリアイテムを使って強化してから戦いたい。

フィールドやダンジョンに出現するNM

フィールドやダンジョンにさまざまな条件で出現するNMが、ナイズル島踏査指令では通常の敵に混じって出現する。外見の差はないが、強さがまったく違うことが多い。基本的にLv75の6人で丁度いい強さになっているので、油断せずに戦うこと。また、NMを撃破すると必ず宝箱を落とす。この宝箱の中には不確定アイテムが入っており、鑑定することで、そのNMが通常エリアで落とす当たりアイテムに変化することがある。ほしいアイテムを落とすNMタイプの敵を見かけたら、できるだけ倒していくといいだろう。



◀NMタイプの敵は、通常の敵よりHPが高い。倒すのに時間がかかるので、時間がない場合は無視しよう。

ナイズル島踏査指令に出現するおもなNM

名前	種族	当たりアイテム
Aiatar	ワイバーン族	セーブルクウィス
Aquarius	クラブ族	フランシスカⓇⒺ
Argus	ヘクトアイズ族	孔雀経の護符ⓇⒺ
Asphyxiated Amsel	ゴースト族	怨風の指輪Ⓡ
Bat Eye	アーリマン族	ストームアクス
Bloodpool Vorax	リーチ族	血玉のアミュレットⓇ
Bloodsucker	リーチ族	血玉の指輪ⓇⒺ
Bloodtear Baldurf	大羊族(雄羊)	バイキングシールド
Bomb King	ボム族	ボムの指輪Ⓡ
Bonnacon	バッファロー族	ケアルクロッグ
Buburimboo	プギル族	ブブリンゴルゲットⓇ
Burned Bergmann	ゴースト族	怨炎の指輪Ⓡ
Cactuar Cantautor	サボテンダー族	クンフーシューズ
Carnero	大羊族	片山一文字ⓇⒺ
Crushed Krause	ゴースト族	怨土の指輪Ⓡ
Daggerclaw Dracos	ラプトル族	ソニックナックルⓇ
Drooling Daisy	モルボル族	ドッジヘッドバンド
Dune Widow	スパイダー族	スパイダートルク
Eastern Shadow	シャドウ族	ヴァーリボウⓇⒺ
Ellyllon	キノコ族	マッシュヘルムⓇⒺ
Emergent Elm	樹人族	グルームクレイモア
Energetic Eruca	"エルカ"クロウラー族	半蔵の手甲
Falcatus Aranei	スパイダー族	ウェブカッターⓇⒺ
Friar Rush	ボム族	ボムの魂
Frostmane	マンティコア族	ロックハート
Gargantua	ゴーレム族	エレメントチャーム
Golden Bat	コウモリ族	ナイトケープⓇ
Gyre-Carlin	ダイアマイト族	李広の弩
Helldiver	死鳥族	ウィングエッジ
Hellion	ドゥーム族	ア・ルートランスⓇⒺ
Intulo	エフト族	マジックズボン
Jaded Jody	"アムルタート"モルボル族	ジェットサラウィル
Jaggedy-Eared Jack	ウサギ族	兎の護符Ⓡ
Juggler Hecatomb	イビルウェポン族	ヘヴィハルバード
Leaping Lizzy	トカゲ族	バウンデングブーツⓇⒺ
Leech King	リーチ族	血玉のピアスⓇ
Mischievous Micholas	オポオポ族	キドニーダガー
Northern Shadow	シャドウ族	エグゼキュショナー
Nunyenunc	死鳥族	ピルグリムワンドⓇⒺ
Odqan	ボム族(クラスター)	ブラボーサブリガ
Old Two-Wings	コウモリ族	バットケープⓇ
Orctrap	フライトラップ族	にっかり青江Ⓡ
Peallaidh	"カラクール"大羊族	ナイトメアグローブ
Peg Powler	頭足族	シュヴァルツアクスⓇⒺ
Pelican	コカトリス族	アストラルアスピスⓇⒺ
Pulverized Pfeffer	ゴースト族	怨氷の指輪Ⓡ
Roc	ロック族	霊木の杖ⓇⒺ
Sabotender Bailarin	サボテンダー族	バイラソーン
Serket	サソリ族	セルケトリングⓇ

HNM

20層ごとに出現するHNMは6種類おり、Adamantoise、Behemoth、Fafnirは20と40層、Khimaira、Hydra、Cerberusは60、80、100層に出現する。たどり着くまでどのHNMがいるかわからないので、あらかじめ盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、シなど)+回復役2人(白、赤など)+補助役1人(吟、コ)といったバランスが取れた構成で挑もう。



◀通常エリアに出現するHNMに比べて、HPが大幅に低いので6人でも倒すことが可能なのだ。

20層ごとに出現するモンスター

Adamantoise　20層・40層

防御力が高いAdamantoiseには、物理攻撃よりは精霊魔法による攻撃が有効。レジストされにくいブリザド系の魔法で攻撃していこう。また、「グラビデ」も有効なので、連れ回しながら戦うのがオススメだ。

Behemoth　20層・40層

通常のフィールドに出現するKing Behemothと違い、「メテオ」は使わない。範囲ダメージ+スタン効果のある「サンダーボルト」は、かなり範囲が広いので、盾役のHPは多めに保っておくこと。

Fafnir　20層・40層

Fafnirと戦うときは位置取りが重要で、全員が2本ある前足付近に立つのがオススメ。また、「アブソルートテラー」によるテラー効果は治すことができないので、サブ盾役がターゲットを取ってしのごう。

Cerberus　60層・80層・100層

攻撃間隔がかなり短いCerberusは、できるだけ前衛同士でターゲットを回しながら攻撃するといいだろう。また、「ユルレーション」による麻痺効果は、範囲がかなり広い。「パラナ」で迅速に治すこと。

Hydra　60層・80層・100層

三つの首を持つHydraは、首の数が減るほど攻撃力が下がる。切断属性のあるWSを当てると首が切れて弱体化できるので狙っていこう。また、オートリジェネで回復しているため、スリップダメージで軽減したい。

Khimaira　60層・80層・100層

Khimairaが使う特殊技のなかでも特に強力なのが、範囲ダメージ+スタン効果の「サンダーストライク」とテラー効果のある「ドレッドストーム」。ケアルガ系を多用することになるので、残りMPに気を付けよう。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



デュナミス
リンバス
アサルト
サルベージ
エインヘリヤル
花鳥風月
モブリンメイズモンガー
連合軍戦績NM
獣人将領
ルジャワン霊窟
マムージャ兵訓練所
レベロス風穴
ペリキア
イルルシ環礁
ナイズル島

戦利品 ナイズル島踏査指令で得られるお宝アイテム

ナイズル島踏査指令で出現する敵からは、通常のエリアと同様に経験値やクリスタルなどのアイテムが入手できるが、この作戦でしか手に入らないアイテムも存在する。それは、20層ごとに出現するFafnirなどのHNMが落とす武器と防具の2種類だ。ちなみに、武器は各層に出現するNMを倒したときに出現する宝箱から得られることもある。武器は「ミシックウェポン」と呼ばれる強力な武器の基となるほか、各ジョブ専用のWSを覚えるために必要。防具はアスカル・デナリ・ゴリアードの3系統あり、それぞれ装備できるジョブが違う。また、同系統すべての部位を装備するとコンビネーション効果が発動するのが特徴だ。すべてを集めるにはかなりの時間がかかるが、どれもその苦労に見合った性能がある逸品だ。



◀お宝アイテムの防具には、さまざまなステータスアップ効果が付いているのも特徴の1つだ。

HNMから入手できる防具

20層ごとに出現するHNMが落とす防具は、層ごとに部位が決まっている。落とす可能性があるのはアスカル・デナリ・ゴリアードのうちどれか1つで、落とす確率は低め。防具を落とす確率を少しでも上げるため、「トレジャーハンターII」を持っているシーフをパーティメンバーに加えておくのがオススメだ。また、後半の層になるほど強めのモンスターが多くなる傾向があるので戦術目標の達成に時間がかかりやすい。HNMを撃破するためには最低でも5分程度の時間が必要となることを考え、前の層で残り時間がこれ以下になった場合は途中で帰還したほうが無難だといえる。

HNMから入手できるコンビネーション装備（すべてⓇⒺがつき、装備可能レベルは75）

系統(コンビネーション性能)	装備可能ジョブ	種族	アイテム名	部位	性能
アスカル装束(HPmax+)	戦ナ暗獣侍竜踊	100層	アスカルツッケット	頭	防23 STR+4 DEX+4 VIT+4 ヘイスト+4%
		80層	アスカルコラジン	胴	防49 STR+5 攻+12 回避+12 ダブルアタック+2% ストアTP+5
		60層	アスカルマノポラ	両	防23 DEX+5 回避+8 敵対心+4 ヘイスト+2%
		40層	アスカルディル	手	防32 HP+15 MP+15 DEX+4 INT+4 命中+5 攻+5 ペット:防+10
		20層	アスカルガンビエラ	両	防17 MP+30 STR+3 AGI+3 被ダメージ−2% 敵対心+2
ゴリアード装束(魔法防御力アップ+)	白黒赤吟召か学	100層	ゴリアードシャポー	脚	防20 HP+20 MP+20 MND+5 CHR+5 敵対心−4 ヒーリングMP+2
		80層	ゴリアードサイオ	両	防42 HP+42 MP+42 コンサーブMP+5 敵対心−5 ヘイスト+4%
		60層	ゴリアードカフス	足	防18 命中+4 攻+4 魔法攻撃力アップ+4 魔法命中率+4
		40層	ゴリアードトルーズ	頭	防35 MP+28 被物理ダメージ−3% 敵対心−4
		20層	ゴリアードクロッグ	胴 両	防19 DEX+4 INT+4 MND+4 CHR+4 回避+5 ヒーリングMP+3 魔法命中率+2
デナリ装束(命中+)	モシ狩忍青コ	100層	デナリボンネット	手	防21 AGI+4 MND+4 攻+3 回避+3 ヘイスト+4%
		80層	デナリジャケット	両	防43 HP+25 AGI+10 攻+9 飛攻+9 モクシャ+3
		60層	デナリリスト	脚	防17 STR+4 MND+4 攻+6 回避+6 被ダメージ−2%
		40層	デナリケックス	両 足	防35 DEX+3 AGI+3 命中+3 飛命+3 回避+3 魔法攻撃力アップ+3 魔法命中率+3
		20層	デナリゲマッシュ	頭	防15 STR+3 INT+3 MND+3 命中+5 魔法命中率+3

ナイズル島踏査指令で入手できる固有武器

ナイズル島踏査指令では各ジョブ専用の固有武器を入手できることがある。これは、各層にランダムで出現するNMや、20層ごとに出現するHNM撃破時に得られる戦利品として入手可能。どちらも基本的に入手できるかどうかは運次第、かつどのジョブの武器が出現するかはわからないが、100層のHNMを倒したときだけは別。突入時に階層を選択した人のジョブに対応する武器が必ず1つは出現する。

ジョブごとの武器一覧（すべてⓇⒺがつく）

ジョブ	アイテム名	ジョブ	アイテム名
戦士	魔神の斧	狩人	キラーボウ
モンク	バーニンナックル	侍	風切りの刃
白魔道士	ウェアバスター	忍者	佐助の刀
黒魔道士	魔道士の杖	竜騎士	グローランス
赤魔道士	シャープソード	召喚士	錫杖
シーフ	ソードブレイカー	青魔道士	ワイトスレイヤー
ナイト	ブレイブブレイド	コルセア	クイックシルバー
暗黒騎士	デスシックル	からくり士	地獄の爪
獣使い	ダブルハーケン	踊り子	マインゴーシュ
吟遊詩人	ダンシングダガー	学者	長老の杖

POINT 幻灯のカギを所持していると……?

1層～95層までの記録を保持した状態で初めて100層のHNMを倒すと、「幻灯のカギ(だいじなもの)」を入手することができる。これを入手することで、突入時にすべての層が選択可能になるほか、次ページで紹介するミシックウェポン関連のクエストを進められるようになるのだ。

POINT 固有武器で使えるようになるWS

固有武器を装備した状態でジュノ下層(H−9)にいるZalsuhmに話しかけると、「神器<○○>」(○○にはジョブ名が入る)というクエストを受注可能。このクエストをクリアすると、右表のWSをレベル75で同系統の武器を装備していれば使用できるようになる。クエストクリアの条件は、経験値がもらえるモンスターに対して一定回数WSを使用すること。この回数はナイズル島踏査指令の記録が進むほど少なくなるので、できるだけ記録を伸ばしておこう。条件を達成するとクエスト時に装備していた武器で新しいWSが使用可能になるので、あとは依頼者に報告すればOKだ。

各ジョブごとに使えるようになるWSとその性能

ジョブ	WS名	性能
戦士	キングズジャスティス	3回攻撃。TP:ダメージ修正
モンク	アスケーテンツォルン	TP:クリティカルヒット確率修正
白魔道士	ミスティックブーン	相手に与えたダメージをMPに変換
黒魔道士	ヴィゾフニル	闇属性ダメージ。追加効果:魔法防御力ダウン
赤魔道士	ロズレーファタール	3回攻撃。追加効果:魔法回避率ダウン
シーフ	マンダリクスタッブ	TP:ダメージ修正
ナイト	ロイエ	2回攻撃。TP:ダメージ修正
暗黒騎士	インサージェンシー	4回攻撃。TP:ダメージ修正
獣使い	プライマルレンド	光属性ダメージ。TP:ダメージ修正
吟遊詩人	モーダントライム	2回攻撃。追加効果:移動速度ダウン
狩人	トゥルーフライト	光属性ダメージ。TP:ダメージ修正

ジョブ	WS名	性能
侍	十之太刀・乱鴉	3回攻撃。TP:命中率修正
忍者	カムハブリ	追加効果:命中率ダウン。TP:追加効果発継続時間修正
竜騎士	雲蒸竜変	4回攻撃。TP:クリティカルヒット確率修正
召喚士	ガーランドオブブリス	光属性ダメージ。追加効果:防御力ダウン
青魔道士	エクスピアシオン	2回攻撃。TP:ダメージ修正
コルセア	レデンサリュート	闇属性ダメージ。TP:ダメージ修正
からくり士	連環六合圏	6回攻撃。TP:クリティカルヒット確率修正
踊り子	ピリッククレオス	4回攻撃。追加効果:回避率ダウン
学者	オムニシエンス	闇属性ダメージ。追加効果:魔法攻撃力ダウン

武器強化　ミシックウェポンの作り方

ミシックウェポンとはナイズル島踏査指令で入手した固有武器を基に、下記の3つのクエストを完了させることで完成する武器のことである。どの武器も高い性能を持ち、WSを打つとアフターマスという効果により一定時間ステータスが上昇する。さらに、装備しているだけで一部のアビリティや魔法の性能をアップさせることが可能だ。クエストではさまざまな難題を提示されるので、ミシックウェポン獲得までには多大な時間とギルを必要とする。しかし、それに見合うだけの性能は持っていると言えるだろう。

クエストを進めるための最低条件

- 傭兵ランクが大尉であること
- だいじなもの「幻灯のカギ」を所持
- ナイズル島で強化するための武器を入手している

盗まれた皇宮の宝

アサルトの階級が大尉の状態でサラヒム・センチネルに入るとクエスト開始。イベント後にアトルガン白門(I−10)のAbquhbahに固有武器を渡し、右表のNM撃破時にもらえる称号を獲得した状態で話しかければクリアだ。

課題完了に必要な称号とそれを獲得できるNM名

称号	NM名(場所)
スケールライフラー	Gulool Ja Ja(マムーク)
トロールサブジュゲーター	Gurfurlur the Menacing(ハルブーン)
ゴーゴンストーンサンダラー	Medusa(アラパゴ暗礁域)
スターチャリオッティア	Battleclad Chariot(ゼオルム遺構)
サンチャリオッティア	Armored Chariot(アラパゴ遺構)
コメットチャリオッティア	Long-Bowed Chariot(バフラウ遺構)
ムーンチャリオッティア	Long-Armed Chariot(銀海遺構)
エインヘリヤルエリート	Odin(ヴァルグリンド)

任務、任務……また任務!

「盗まれた皇宮の宝」をクリアした状態で、ナシュモ(G−7)のPaparoonと話すとクエスト開始で、右表の4つの課題を出される。一番の難関は、秘石収集のアレキサンドライト3万個。自力で全部集めるのは難しいので、バザーやトレードを使って買い集めるといい。すべての課題終了でクエストクリアとなる。

各課題に必要なアイテムと入手方法

課題	必要アイテム	入手方法
秘石収集	アレキサンドライト3万個	サルベージでギア族などの敵が落とすアレキサンドライトを集める
写本探索	アレヴァトと龍RE	アトルガン白門(K−9)にいるZasshalから15万トークンと交換で入手
作戦日誌	イルルシ旅行記RE	イルルシ環礁の全アサルトのゴール地点に「イルルシ旅行記」をトレード
	ペリキア探訪記RE	ペリキアの全アサルトのゴール地点に「ペリキア探訪記」をトレード
	マムージャ戦記RE	マムージャ兵訓練所の全アサルトのゴール地点に「マムージャ戦記」をトレード
	ルジャワン雑記RE	ルジャワン霊窟の全アサルトのゴール地点に「ルジャワン雑記」をトレード
	レベロス探検記RE	レベロス風穴の全アサルトのゴール地点に「レベロス探検記」をトレード
聖遺物発見	バルラーンの眼帯RE	ナシュモ(H−7)にいるKilushaから10万アンプルと交換で入手

英魂と鎮魂

「任務、任務……また任務!」をクリアした状態で、アトルガン白門(L−9)の「Imperial Whitegate」を調べてクエスト開始。右表のアイテムをカダーバの浮沼(F−9)の「Seaprince's Tombstone」にトレードしてだいじなものを入手する。その後ナイズル島踏査指令と同じ入口を調べてBFに突入。BF内では最初のイベントで返却された武器で攻撃すること。出現する敵はZahakとBalrahnの2体で、1体ずつ登場する。Zahakは普通に攻撃して倒し、BalrahnはTP100〜199、TP200〜299、TP300で順番どおりにWSを使えばクリアとなる。

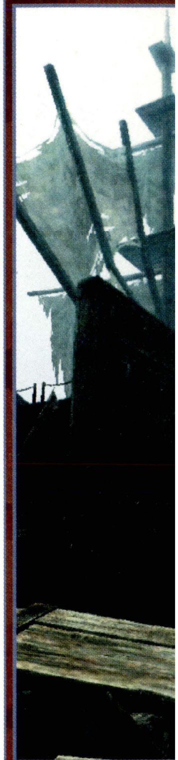
クエスト遂行に必要なアイテム(すべてREがつく)

アイテム名	落とすNM	紹介ページ
ティンニンの牙	Tinnin	P.231
サーラメーヤの皮	Sarameya	P.231
ティガーの尾	Tyger	P.231

ミシックウェポンの性能(すべてREがつく)

ジョブ	アイテム名	種別	性能
戦	コンカラー	両手斧	D93 隔504 バーサク性能アップ キングズジャスティス アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
モ	グランツファウスト	格闘	D+20 隔+96 集中&回避性能アップ アスケーテンツォルン アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
白	ヤグルシュ	片手棍	D43 隔267 魔法命中率+10 女神の慈悲性能アップ ミスティックブーン アフターマス:魔法命中率+/命中+/時々2回攻撃
黒	レーヴァテイン	両手棍	D62 隔402 精霊の印効果アップ 命中+30 魔法命中率+10 魔法攻撃力アップ+20 ヴィゾフニル アフターマス:魔法命中率+/魔攻+/時々2回攻撃
赤	ミュルグレス	片手剣	D40 隔224 魔法命中率+10 コンバート性能アップ ロズレーファタール アフターマス:魔法命中率+/魔攻+/時々2回攻撃
シ	ヴァジュラ	短剣	D31 隔200 不意打ち&だまし討ち性能アップ マンダリクスタッブ アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
ナ	ブルトガング	片手剣	D46 隔264 敵対心+10 被物理ダメージ−10% 被物理ダメージ時に敵対心が下がりにくい ロイエ アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
暗	リベレーター	両手鎌	D93 隔528 魔法命中率+20 アブゾ性能アップ インサージェンシー アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
獣	アイムール	片手斧	D50 隔312 ペットの攻撃力アップ ほんきだせ効果アップ プライマルレンド アフターマス(ペット含む):命中+/攻+/時々2回攻撃
吟	カルンウェナン	短剣	D29 隔186 魔法命中率+10 歌の効果時間延長 モーダントライム アフターマス:魔法命中率+/命中+/時々2回攻撃
狩	ガストラフェテス	射撃	D51 隔432 スナップショット効果アップ 乱れ撃ち命中率アップ トゥルーフライト アフターマス:飛命+/飛攻+/時々倍撃
侍	小鴉丸	両手刀	D81 隔450 心眼効果アップ 十之太刀・乱鴉 アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
忍	凪	片手刀	D37 隔227 魔法命中率+10 敵対心+10 微塵がくれ性能アップ カムハブリ アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
竜	竜の髭	両手槍	D91 隔492 ジャンプ性能アップ 雲蒸竜変 アフターマス(飛竜含む):命中+/攻+/時々2回攻撃
召	ニルヴァーナ	両手棍	D62 隔402 命中+30 召喚獣維持費−4 召喚獣:魔法攻撃力アップ+20 ガーランドオブブリス アフターマス(召喚獣含む):命中+/攻+/時々2回攻撃
青	ティソーナ	片手剣	D42 隔236 魔法命中率+10 与ダメージを時々MPに変換 エクスピアシオン アフターマス:命中+/魔法命中率+/時々2回攻撃
コ	デスペナルティ	射撃	D40 隔480 クイックドロー性能アップ レデンサリュート アフターマス:飛命+/飛攻+/時々倍撃
か	乾坤圏	格闘	D+17 隔+49 マーシャルアーツ効果アップ オーバーロード制御 連環六合圏 アフターマス(オートマトン含む):命中+/攻+/時々2回攻撃
踊	テルプシコラー	短剣	D31 隔205 ステップ命中率&性能アップ ピリッククレオス アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃
学	トゥプシマティ	両手棍	D62 隔402 天候と同属性の魔法:敵対心−20 命中+30 魔法命中率+10 魔法攻撃力アップ+20 オムニシエンス アフターマス:魔法命中率+/魔攻+/時々2回攻撃

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



サルベージ
Salvage

アルザダール海底遺跡群にある遺構と呼ばれるエリアを探索するのがサルベージだ。冒険者を待ち構えるさまざまな敵を撃破し、各遺構に眠る宝を手に入れよう。

概要　サルベージに参加して高性能防具を入手

サルベージとはアルザダール海底遺跡群から突入する4つの遺構で行われる探索活動で、参加条件は右記のとおり。このなかで突入ごとに必要な「謎の証文(だいじなもの)」は、アサルトのいずれかのエリアの戦績1500点と交換可能。再入手には地球時間0時を過ぎる必要がある。また、サルベージでは突入時にかかる「アルザダールパトス」という制限を解除するインビュードアイテムを入手できるほか、特定のモンスターが防具を落とすことがある。これを集めて高性能な防具と交換することが、サルベージに通うおもな目的なのだ。

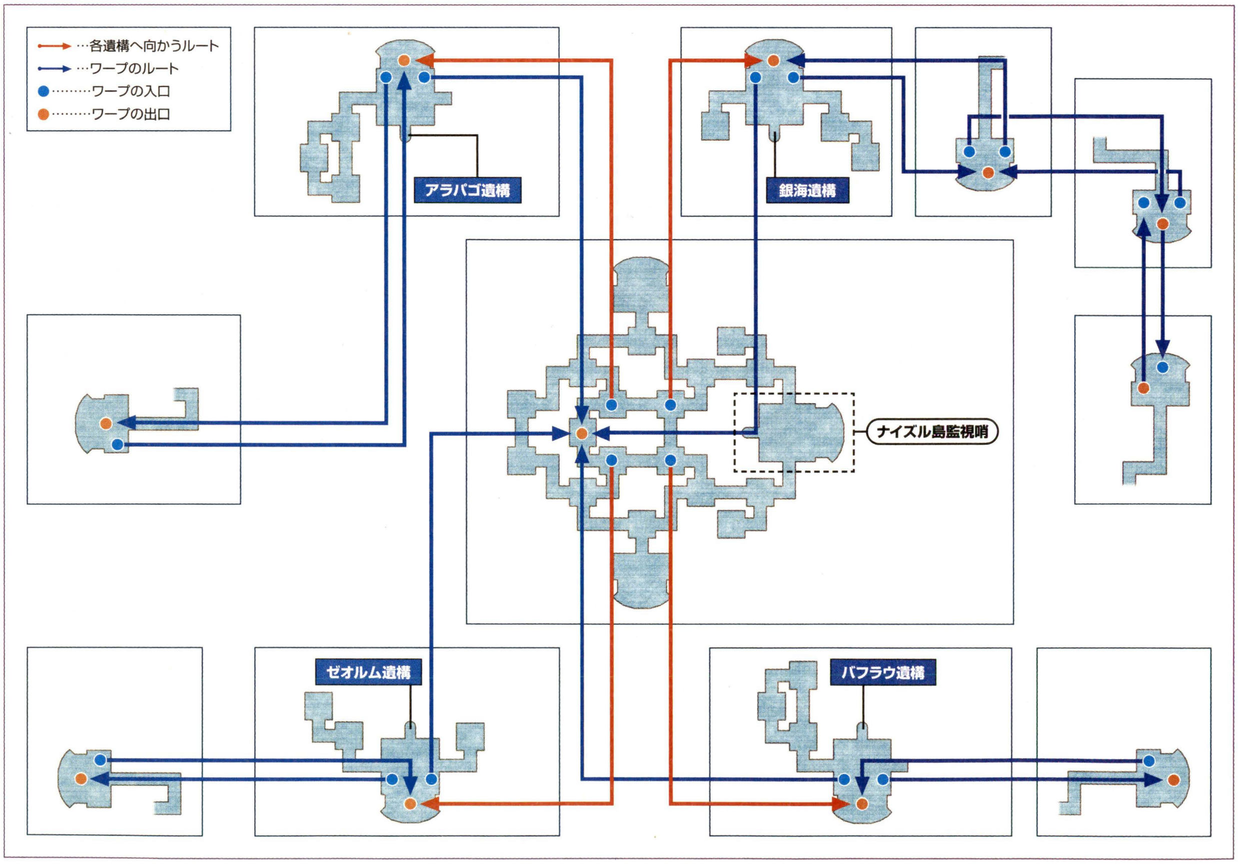
サルベージの参加条件

- アトルガンの秘宝ストーリー「賓客の資格」までクリア
- 参加するジョブがレベル65以上
- 参加人数は6〜18人
- 参加者全員が「謎の証文(だいじなもの)」を所持
- 参加者全員がインビュードアイテムを所持していない

POINT サルベージのパーティ構成

サルベージは6〜18人で挑戦できるが、参加人数が多すぎるとインビュードアイテムが不足し、かえって戦いにくくなる。そのため、参加人数は6〜9人程度にしておくのがオススメだ。基本のパーティ構成は、盾役兼攻撃役2人(戦、モ、侍など)+釣り役1人(シ、狩など)+回復役2人(白、赤)+支援役1人(吟、コ)。大半の目的はこの構成で達成可能だが、最終層に登場するチャリオット族に挑むときなどは、この構成に1〜3人加えたメンバーで挑むといい。

アルザダール海底遺跡群と各遺構のつながり



共通戦術 遺構探索の基本を知る

サルベージが始まると、PCには「アルザダールパトス」という制限がかかる。この制限は全5種類。装備に関する制限「エンカンバー」とステータスに関する制限「デビリテート」はさらに細かく分類され、個別に解除する必要があるのだ。それぞれの制限は、各遺構の敵が落とすインビュードアイテムを使えば解除できる。進行をラクにするためにも、インビュードアイテムは必要とする人にできるだけ早く渡すことが重要だ。そこで、誰か1人がインビュードアイテムを使う人を指定していき、全員はその指示に従い、ロットインとパスを速やかに行うといい。なお、インビュードアイテムは、トレードやバザーで受け渡すことも可能だ。



◀突入時にある箱から、武器・魔法・アビリティのインビュードアイテムが必ず1つずつ入手できる。

アルザダールパトスの制限と対応インビュードアイテム一覧

アルザダールパトス	制限の内容	対応インビュードアイテム	解除を優先したいジョブ
エンカンバー	メインウェポン・サブウェポンが装備不可	戦雲の真輝管	盾役
	頭・首が装備不可	嶺雲の真輝管	盾役
	胴が装備不可	積雲の真輝管	盾役
	両手が装備不可	彩雲の真輝管	盾役
	両脚・両足が装備不可	層雲の真輝管	盾役
	背・腰が装備不可	鱗雲の真輝管	盾役
	レンジウェポン・矢弾が装備不可	飛雲の真輝管	吟遊詩人、狩人、コルセア
	耳・指が装備不可	浮雲の真輝管	盾役
オブリビセンス	サポートジョブ無効	乱雲の真輝管	盾役
インペア	ジョブアビリティ、ウェポンスキル使用不可	曙雲の真輝管	盾役、赤魔道士、コルセア
オメルタ	魔法詠唱不可	碧雲の真輝管	回復役、魔法攻撃役、盾役、吟遊詩人
デビリテート	STR低下(−30)	狂雲の真輝管	物理攻撃役
	DEX低下(−30)	暗雲の真輝管	物理攻撃役
	VIT低下(−30)	村雲の真輝管	盾役
	AGI低下(−30)	紫雲の真輝管	盾役、狩人、コルセア
	INT低下(−30)	黒雲の真輝管	赤魔道士、黒魔道士
	MND低下(−30)	白雲の真輝管	赤魔道士、白魔道士
	CHR低下(−30)	瑞雲の真輝管	吟遊詩人、盾役
	最大HP半減(−50%)	密雲の真輝管	盾役、物理攻撃役、吟遊詩人
	最大MP半減(−50%)	霊雲の真輝管	回復役、魔法攻撃役

宝箱からテンポラリアイテムを入手可能

サルベージでは、Armoury Crateという箱からテンポラリアイテムを入手できる。各アイテムの効果については右表参照。箱は最初から出現しているもののほか、特定の敵を倒すと出現することもある。なお、テンポラリアイテムは遺構から出ると消滅し、同じアイテムは複数所持できない。入手できる機会が多いので、どんどん使って問題ないが、各遺構の最終層に出現するチャリオット族と戦う場合は、「体力の薬」や「勇者の薬」などの有効なアイテムはいくつか残しておいたほうがいい。これらのアイテムは受け渡しができないので、必要な人のみ取るようにすること。

Armoury Crateに入っているおもなテンポラリアイテム(すべてRETがつく)

種類	入手できるアイテム	効果
HP・MP・状態異常回復系	ダスティポーション	HP300回復
	ストレンジミルク	10分間HP+5/3秒のリジェネ状態になる。合計1000回復
	ヒールパウダー	周囲のPCのHPを回復
	ダスティエーテル	MP150回復
	ストレンジジュース	10分間HP+2/3秒のリジェネ状態になる。合計400回復
	マナパウダー	周囲のPCのMPを回復
	ダスティエリクサー	最大HPとMPの25%回復
	牧者の薬	ペットのHP回復
	尊者の薬	ほとんどのステータス変化を治療
	聖者の薬	周囲にいる者のほとんどのステータス変化を治療
その他	ダスティリレイズ	15分間「リレイズIII」の効果
	ダスティウィング	TP+300
	王者の薬	3分間「リゲイン」の効果(TP+3/3秒、合計180溜まる)

種類	入手できるアイテム	効果
能力上昇系	体力の薬	15分間、最大HP50%アップ
	魔人の薬	15分間、最大MP50%アップ
	猛者の薬	一時的に物理攻撃力を増大
	武者の薬	一時的に物理命中率を増加
	験者の薬	一時的に魔法攻撃力を増大
	隠者の薬	一時的に魔法命中率を増加
	軍者の薬	瞬間的にダメージを増大
	諜者の薬	一時的にヘイストの効果
	覇者の薬	一時的に「ポテンシー」の効果(クリティカル発生率アップ)
	勇者の薬	STR・DEX・VIT・AGI・INT・MND・CHRがそれぞれ15上昇
防御効果系	侠者の薬	一時的に物理ダメージを無効化
	愚者の薬	一時的に魔法ダメージを無効化
	賢者の薬	一時的に「パクス」の効果(敵対心−の効果)

POINT 準備しておきたいアイテム

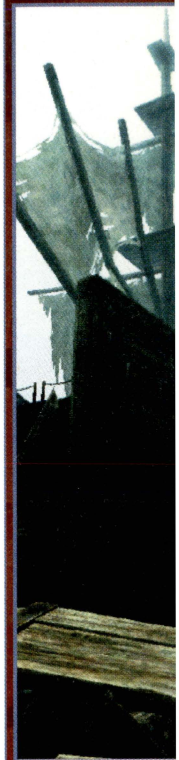
サルベージでは「アルザダールパトス」のために、行動にさまざまな制限がかかる。序盤の厳しい戦いに勝ち抜くためにも、ある程度薬品を準備しておきたい。必ず持っておきたいのが「サイレントオイル」と「プリズムパウダー」。そのほか、「ハイポーション」や「ハイエーテル」なども持ち込むと進行が楽になる。なお、「Hポーションタンク」などからのアイテムの取り出しは、装備部位を解放するまでできないので、突入前に行っておくこと。

用意したい薬品

対象	アイテム名
全員	サイレントオイル、プリズムパウダー、毒消し、リレイズ系アイテム
前衛	ハイポーション、目薬、聖水
魔法を使うジョブ	ハイエーテル、やまびこ薬



◀サルベージでは、各遺構突入時に食事以外の強化効果が切れるので、リレイズ系アイテムは突入してから使うこと。

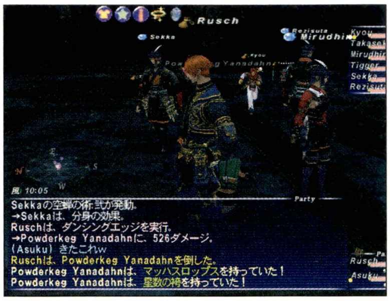


デュナミス
リンバス
アサルト
サルベージ
エインヘリヤル
花鳥風月
モブリンメイズモンガー
連合軍戦績NM
獣人将領

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

入手した装備の加工

サルベージで入手できる装備は、アレスプレートアーマー、スカディレザーアーマー、薄金鎧冑、マルドゥクジュバ、モリガンローブの5系統がある。それぞれLv15・25・35の装備が5部位ずつ、計15個存在しており、同じ部位の3つの装備(Lv15・25・35)とアトルガン黄金貨10枚、そして部位ごとに決まっている素材をアトルガン白門(K－10)のGhanraamに渡すことで高性能な防具が入手できるのだ。なお、Ghanraamは1系統の防具にかぎり、1つから預かってくれるので活用するといい。



▲Lv35の防具はすべて特定の敵が落とすが、その確率は低いので何度も通って入手を目指そう。

加工に必要な素材一覧

部位	素材名と個数(必要合成スキル)
頭	オリハルコン(貴金属材)×12(彫金：皆伝)
胴	アルザビウーツ鋼(金属材)×12(鍛冶：師範)
両手	ブラッドウッド材(木材)×12(木工：師範)
両脚	ワモーラクロス(布材)×12(裁縫：皆伝)
両足	マーリドのなめし革(皮革材)×12(革細工：高弟)

装備一覧の入手場所略称

ゼ……ゼオルム遺構　バ……バフラウ遺構
ア……アラパゴ遺構　銀……銀海遺構

加工品(Lv75装備)を作成するために必要なもの

サルベージで入手できるアイテム(Lv15装備+Lv25装備+Lv35装備)、仲介手数料(素材×12+アトルガン黄金貨10枚)

アレスプレートアーマー

装備可能ジョブ　戦士、ナイト、暗黒騎士、竜騎士

Lv15装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	エニュオマスク	防6 命中+1	銀
胴	エニュオプレート	防12 HP+1%	銀
両手	エニュオガントレ	防4 STR+1	ゼ
両脚	エニュオクウイス	防10 DEX+1	ア
両足	エニュオレギンス	防4 VIT+1	バ

Lv25装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	フォボスマスク	防11 命中+1 攻+1	バ
胴	フォボスキュイラス	防21 HP+1% STR+1	バ
両手	フォボスガントレ	防7 STR+1 VIT+1	銀
両脚	フォボスクウイス	防16 STR+1 DEX+1	ゼ
両足	フォボスサバトン	防6 VIT+1 AGI+1	ア

Lv35装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	ダイモスマスク	防13 MP+1% 命中+1 攻+1	ア
胴	ダイモスキュイラス	防27 HP+1% STR+1 VIT+1	ア
両手	ダイモスガントレ	防9 STR+1 VIT+1 命中+1	バ
両脚	ダイモスクウイス	防19 MP+1% STR+1 DEX+1	銀
両足	ダイモスレギンス	防7 VIT+1 AGI+1 命中+1	ゼ

Lv75装備一覧(加工済みの装備、すべてREがつく)

部位	名称	性能
頭	アレスマスク	防28 HP+2% MP+2% 命中+12 攻+12 回避−12 コンビネーション:ダブルアタック+
胴	アレスキュイラス	防55 HP+3% MP+3% STR+12 VIT+12 攻+24 リフレシュ コンビネーション:ダブルアタック+
両手	アレスガントレット	防20 HP+1% MP+1% STR+4 VIT+4 命中+10 コンビネーション:ダブルアタック+
両脚	アレスフランチャー	防35 HP+2% MP+2% STR+6 DEX+6 INT−3 MND−3 ダブルアタック+2% コンビネーション:ダブルアタック+
両足	アレスソルレット	防20 HP+2% MP+2% VIT+3 AGI+3 命中+7 攻+7 回避−7 コンビネーション:ダブルアタック+

スカディレザーアーマー

装備可能ジョブ　シーフ、獣使い、狩人、コルセア

Lv15装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	ニョルドマスク	防4 飛攻+1	ゼ
胴	ニョルドジャーキン	防11 飛命+1	ゼ
両手	ニョルドグローブ	防4 飛攻+1	ア
両脚	ニョルドトラウザ	防8 飛命+1	バ
両足	ニョルドレデルセン	防4 命中+1	銀

Lv25装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	フレイマスク	防9 AGI+1 飛攻+1	銀
胴	フレイジャーキン	防19 CHR+1 飛命+1	銀
両手	フレイグローブ	防7 攻+1 飛攻+1	ゼ
両脚	フレイトラウザ	防13 攻+1 飛命+1	ア
両足	フレイレデルセン	防5 VIT+1 命中+1	バ

Lv35装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	フレイヤマスク	防10 DEX+1 AGI+1 飛攻+1	バ
胴	フレイヤジャーキン	防24 DEX+1 CHR+1 飛命+1	バ
両手	フレイヤグローブ	防8 AGI+1 攻+1 飛攻+1	銀
両脚	フレイヤトラウザ	防16 命中+1 攻+1 飛命+1	ゼ
両足	フレイヤレデルセン	防6 STR+1 VIT+1 命中+1	ア

Lv75装備一覧(加工済みの装備、すべてREがつく)

部位	名称	性能
頭	スカディバイザー	防15 DEX+4 AGI+4 攻+6 飛攻+6 ヘイスト+3% コンビネーション:クリティカルヒット+
胴	スカディクウィリ	防40 DEX+8 AGI+8 CHR+8 命中+10 攻+5 飛命+10 飛攻+5 回避−10 コンビネーション:クリティカルヒット+
両手	スカディバズバンド	防17 STR+5 AGI+5 攻+10 飛攻+10 コンビネーション:クリティカルヒット+
両脚	スカディショウス	防28 命中+4 攻+5 飛命+4 飛攻+5 ストアTP+7 ヘイスト+2% コンビネーション:クリティカルヒット+
両足	スカディジャンボー	防16 STR+3 VIT+3 命中+5 飛命+5 回避−5 移動速度アップ コンビネーション:クリティカルヒット+

薄金鎧冑

装備可能ジョブ　モンク、侍、忍者、からくり士

Lv15装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	星数鉢巻	防5 AGI+1	ア
胴	星数の衣	防11 DEX+1	ア
両手	星数の手甲	防4 命中+1	バ
両脚	星数の袴	防9 STR+1	銀
両足	星数の脚絆	防4 攻+1	ゼ

Lv25装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	月数陣鉢	防10 AGI+1 命中+1	ゼ
胴	月数闘着	防20 DEX+1 命中+1	ゼ
両手	月数籠手	防7 命中+1 回避+1	ア
両脚	月数佩楯	防14 STR+1 DEX+1	バ
両足	月数脛当	防5 攻+1 敵対心+1	銀

Lv35装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	日数兜	防12 AGI+1 命中+1 回避+1	銀
胴	日数腹当	防25 DEX+1 命中+1 ストアTP+1	銀
両手	日数籠手	防8 命中+1 回避+1 モクシャ+1	ゼ
両脚	日数の袴	防17 STR+1 DEX+1 攻+1	ア
両足	日数脛当	防6 攻+1 敵対心+1 ストアTP+1	バ

Lv75装備一覧（加工済みの装備、すべてREがつく）

部位	名称	性能
頭	薄金総面	防20 STR+3 AGI+3 命中+7 回避+7 ヘイスト+3% コンビネーション:ヘイスト+
胴	薄金腹巻	防40 STR+8 DEX+8 INT+8 命中+12 回避+12 ストアTP+6 コンビネーション:ヘイスト+
両手	薄金籠手	防20 命中+10 回避+10 モクシャ+5 カウンター+2 コンビネーション:ヘイスト+
両脚	薄金膝甲	防30 STR+5 DEX+5 攻+10 ヘイスト+3% コンビネーション:ヘイスト+
両足	薄金脛当	防22 命中+7 攻+7 ストアTP+7 ヘイスト+2% 敵対心+5 コンビネーション:ヘイスト+

マルドゥクジュバ

装備可能ジョブ　白魔道士、吟遊詩人、召喚士

Lv15装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	アヌティアラ	防3 MP+1%	バ
胴	アヌダブレット	防3 MND+1	バ
両手	アヌゲージ	防3 MND+1	銀
両脚	アヌブレー	防7 MP+1%	ゼ
両足	アヌゲートル	防3 MP+1%	ア

Lv25装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	エアティアラ	防8 MP+1% MND+1	ア
胴	エアダブレット	防17 MND+1 CHR+1	ア
両手	エアダスタナ	防6 MND+1 CHR+1	バ
両脚	エアブレー	防12 MP+1% CHR+1	銀
両足	エアクラッコー	防4 MP+1% MND+1	ゼ

Lv35装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	エンリルティアラ	防9 MP+1% MND+1 CHR+1	ゼ
胴	エンリルガンビスン	防22 MND+1 CHR+1 敵対心−1	ゼ
両手	エンリルコッルク	防7 MND+1 CHR+1 敵対心−1	ア
両脚	エンリルブレエット	防15 MP+1% CHR+1 敵対心−1	バ
両足	エンリルガンビエラ	防5 MP+1% MND+1 敵対心−1	銀

Lv75装備一覧（加工済みの装備、すべてREがつく）

部位	名称	性能
頭	マルドゥクティアラ	防17 MP+4% MND+3 CHR+3 神聖魔法スキル+7 歌唱スキル+7 召喚魔法スキル+7 敵対心−3 コンビネーション:ファストキャスト効果+
胴	マルドゥクジュバ	防40 HP+3% MP+3% MND+12 CHR+12 ファストキャスト効果アップ リフレシュ コンビネーション:ファストキャスト効果+
両手	マルドゥクダスタナ	防20 MP+2% MND+6 CHR+6 リジェネ 敵対心−4 コンビネーション:ファストキャスト効果+
両脚	マルドゥクシャルワ	防32 MP+3% CHR+10 回復魔法スキル+5 管楽器スキル+5 召喚魔法スキル+5 コンビネーション:ファストキャスト効果+
両足	マルドゥククラッコ	防20 MP+3% MND+10 弱体魔法スキル+5 弦楽器スキル+5 召喚魔法スキル+5 敵対心−4 コンビネーション:ファストキャスト効果+

モリガンローブ

装備可能ジョブ　黒魔道士、赤魔道士、青魔道士

Lv15装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	ネヴァンクラウン	防3 MP+1	銀
胴	ネヴァンローブ	防10 STR+1	銀
両手	ネヴァンカフス	防3 MP+1	ゼ
両脚	ネヴァンスロップス	防6 MP+1	ア
両足	ネヴァンサボ	防3 MP+1	バ

Lv25装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	バーブクラウン	防7 MP+1 INT+1	バ
胴	バーブローブ	防16 STR+1 INT+1	バ
両手	バーブカフス	防6 MP+1 命中+1	銀
両脚	バーブスロップス	防11 MP+1 INT+1	ゼ
両足	バーブピガッシュ	防4 MP+1 STR+1	ア

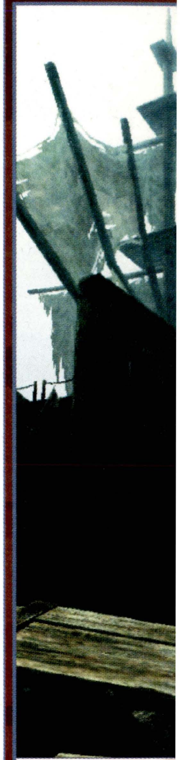
Lv35装備一覧（すべてREがつく）

部位	名称	性能	入手
頭	マッハクラウン	防8 MP+1 INT+1 魔法命中率+1	ア
胴	マッハコート	防21 STR+1 INT+1 MND+1	ア
両手	マッハカフス	防7 MP+1 命中+1 攻+1	バ
両脚	マッハスロップス	防14 MP+1 INT+1 MND+1	銀
両足	マッハピガッシュ	防5 MP+1 STR+1 敵対心−1	ゼ

Lv75装備一覧（加工済みの装備、すべてREがつく）

部位	名称	性能
頭	モリガンコロナル	防15 MP+20 STR+4 INT+4 MND+4 命中+5 魔法命中率+5 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+
胴	モリガンローブ	防38 STR+8 INT+8 MND+8 命中+5 攻+5 魔法攻撃力アップ+5 リフレシュ コンビネーション：魔法攻撃力アップ+
両手	モリガンカフス	防21 MP+25 命中+5 攻+5 魔法命中率+5 魔法攻撃力アップ+5 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+
両脚	モリガンスロップス	防27 MP+25 STR+3 INT+10 MND+10 敵対心−2 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+
両足	モリガンピガッシュ	防18 MP+20 STR+3 INT+3 MND+10 敵対心−2 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



ゼオルム遺構

この遺構のNMは出現条件が特殊で、進行時間や能力の解放などを計画的に行う必要がある。5層のNMを狙う場合は、事前にインビュードアイテムを重点的に配分する人を決めておこう。また、出現するNMのほとんどがポロッゴ族で、範囲魅了効果の特殊技「カエルの大合唱」への対処が攻略のポイントになる。

インビュードアイテム入手一覧

インビュードアイテム	解放される能力	おもな入手場所
戦海の真輝管	武器	1層 ブーク族
飛雲の真輝管	遠隔	2層 トカゲ族
嶺雲の真輝管	頭・首	2層 ワイバーン族
積雲の真輝管	胴	2層 トカゲ族、ワイバーン族
彩雲の真輝管	両手	2層 トカゲ族
層雲の真輝管	両脚・両足	2層 ワイバーン族
鱗雲の真輝管	背・腰	2層 トカゲ族
浮雲の真輝管	耳・指	2層 トカゲ族
乱雲の真輝管	サポートジョブ	1層 ブガード族
曙雲の真輝管	ジョブアビリティ	1層 ラプトル族
碧雲の真輝管	魔法	1層 コカトリス族
狂雲の真輝管	STR	3層・4層 マムージャ族
暗雲の真輝管	DEX	3層・4層 マムージャ族
村雲の真輝管	VIT	3層・4層 マムージャ族
紫雲の真輝管	AGI	3層・4層 マムージャ族
黒雲の真輝管	INT	3層・4層 マムージャ族
白雲の真輝管	MND	3層・4層 マムージャ族
瑞雲の真輝管	CHR	3層・4層 マムージャ族
密雲の真輝管	HP	3層・4層 マムージャ族
霊雲の真輝管	MP	3層・4層 マムージャ族

入手できる装備品一覧(すべてⓇⒺがつく)

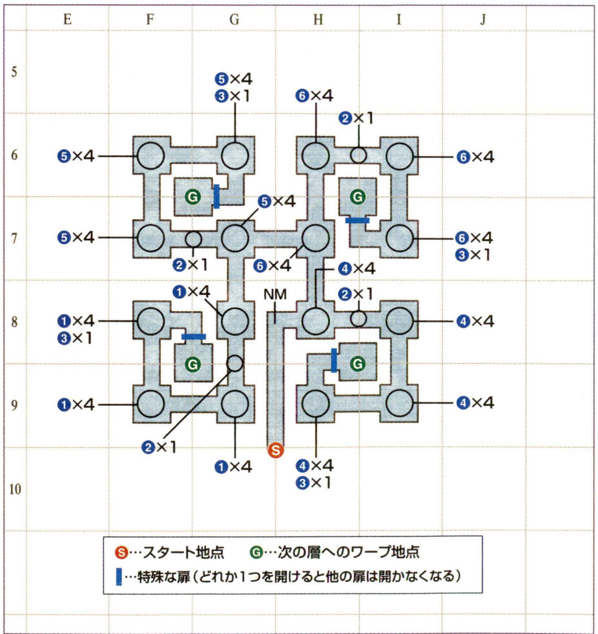
Lv	部位	名称	階層	モンスター名
15	両手	エニュオガントレ	1層	Poroggo Madame
15	両手	ネヴァンカフス		
15	頭	ニョルドマスク		
15	両足	星数の脚絆		
15	両脚	アヌブレー		
15	胴	ニョルドジャーキン	2層	Jakko
15	両手	エニュオガントレ	3層	Poroggo Madame
15	両手	ネヴァンカフス		
15	頭	ニョルドマスク	4層	Poroggo Madame
15	両足	星数の脚絆		
15	両脚	アヌブレー		
35	両脚	フレイヤトラウザ	5層	Poroggo Madame
35	両手	日数篭手		
35	胴	エンリルガンビスン		
35	両足	ダイモスレギンス	6層	Poroggo Madame
35	頭	エンリルティアラ		
35	両足	マッハピガッシュ		
25	両脚	フォボスクウイス	7層	Battleclad Chariot
25	両手	フレイグローブ		
25	頭	月数陣鉢		
25	胴	月数闘着		
25	両足	エアクラッコー		
25	両脚	バーブスロップス		

第1層

第1層で手に入る武器、サポートジョブ、アビリティ、魔法のインビュードアイテムは、第2層以降でほとんど入手できない。武器はブーク族、魔法は"ジズ"コカトリス族、アビリティはラプトル族、サポートジョブはブガード族から手に入るので、それぞれ必要数が確保できるまで敵を倒していこう。また、ワープ装置手前の部屋にある4つの扉は、どれか1つを開くとほかの扉はロックされる。第2層で遠隔のインビュードアイテムを早めに確保するためにも、(H−8)の扉から進むのがオススメだ。なお、(G−8)〜(H−9)にある4つの部屋の敵は、2体がインビュードアイテムを落とし、残り2体はハズレとなる。アタリ2体を倒したら、ハズレの敵は回避して進もう。

NM Poroggo Madame

いずれかの方角にいるすべての敵を倒すとPorrogo Gentが出現。これをすべての能力を解放してない状態で倒せば、スタート地点付近にPoroggo Madameが出現する。出現条件が厳しく時間がかかるため、目当ての防具がない場合は無理に戦う必要はないだろう。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Bull Bugard	ブガード族	乱雲
❷	Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	—
❸	Poroggo Gent	ポロッゴ族	同区画のモンスターが落とすもの
❹	Puk	ブーク族	戦雲
❺	Vagrant Lindwurm	ラプトル族	碧雲
❻	Ziz	ジズ族	曙雲
NM	Poroggo Madame	ポロッゴ族	—

目標インビュードアイテム

戦雲(武器) 曙雲(アビリティ)
碧雲(魔法) 乱雲(サポートジョブ)

第2層

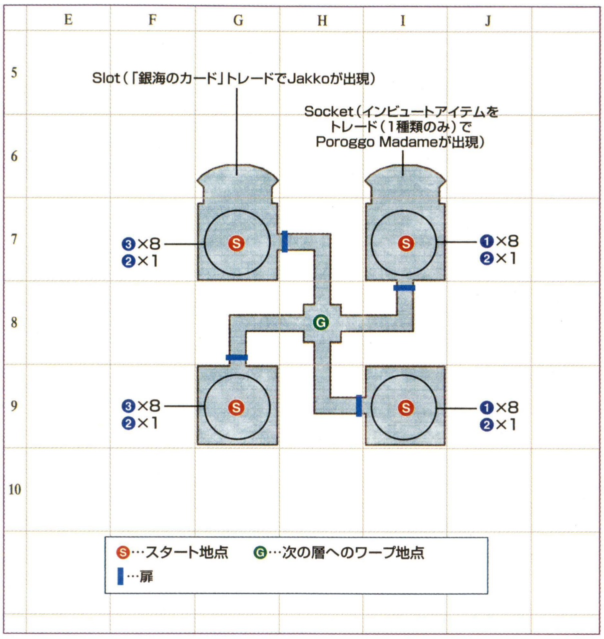
第1層で選択したワープ装置によりスタート地点は異なり、その広場の敵を全滅しないと出られない。また、広場ごとに入手できるインビュードアイテムが異なる。特に重要な遠隔のインビュードアイテムは(I−7)の広場にいる敵からのみ入手可能。足りなかった場合は、Socketで増やそう。ちなみに、各広場の入口からみて左奥の3体がインビュードアイテムを落としやすい。

NM Jakko

北西の部屋にあるSlotに「銀海のカード」をトレードすると出現する、この遺構ではめずらしいインプ族のNM。6層のNMを狙う場合は必ず倒そう。

NM Poroggo Madame

北東の部屋にあるSocketにインビュードアイテムをトレードすると出現。6層のNMを狙う場合は必ず倒しておこう。この時点では能力の解放が進んでいないので、SPアビリティを使って早めに倒すといい。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Draco Lizard	トカゲ族	飛雲、積雲、浮雲、鱗雲
❷	Mamool Ja Bounder	マムージャ族(シーフ)	同区画のモンスターが落とすもの
	Mamool Ja Savant	マムージャ族(白魔道士)	
	Mamool Ja Spearman	マムージャ族(竜騎士)	
	Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	
❸	Wyvern	ワイバーン族	嶺雲、積雲、彩雲
−	Mamool Ja's Wyvern	飛竜(ペット)	−
−	Jakko	インプ族	−
−	Poroggo Madame	ポロッゴ族	トレードしたインビュードアイテム

目標インビュードアイテム

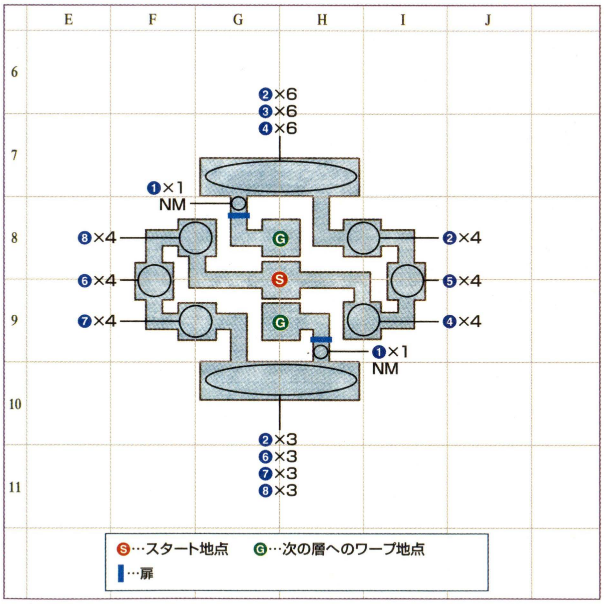
飛雲(遠隔)	浮雲(耳・指)
積雲(胴)	鱗雲(背・腰)

第3層

第3層では進行ルートが2つある。最終層を目指す場合は西方向、この層のNMを狙う場合は東方向に進むのがオススメ。ただし、東方向の敵はインビュードアイテムを落とさないので、どちらの場合も一旦西方向の敵を倒してHPやMPのインビュードアイテムを確保すること。部屋3つ分くらいの敵を殲滅すれば、最低限の能力解放は行えるはずだ。

NM Poroggo Madame

スタート地点から南もしくは北の広場までにいる敵を殲滅すると出現する。南の広場にいるNMはインビュードアイテムしか落とさないため、第6層のNMを狙う場合以外は倒す必要なし。北の広場にいるNMは、スタン効果のある魔法やWSを使って「カエルの大合唱」を封じ込めつつ戦おう。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Rampart	ランパート族	−
❷	Mamool Ja Bounder	マムージャ族(シーフ)	狂雲、暗雲などのステータス系全種、密雲、霊雲
❸	Mamool Ja Mimicker	マムージャ族(青魔道士)	−
❹	Mamool Ja Savant	マムージャ族(白魔道士)	−
❺	Mamool Ja Sophist	マムージャ族(黒魔道士)	−
❻	Mamool Ja Spearman	マムージャ族(竜騎士)	狂雲、暗雲などのステータス系全種、密雲、霊雲
❼	Mamool Ja Strapper	マムージャ族(獣使い)	狂雲、暗雲などのステータス系全種、密雲、霊雲
❽	Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	狂雲、暗雲などのステータス系全種、密雲、霊雲
−	Mamool Ja's Lizard	トカゲ族(ペット)	−
−	Mamool Ja's Wyvern	飛竜(ペット)	−
−	Wajaom Tiger	剣虎族	−
NM	Poroggo Madame	ポロッゴ族	狂雲、暗雲などのステータス系全種、密雲、霊雲

目標インビュードアイテム

密雲(HP)	狂雲(STR)
暗雲(DEX)	紫雲(AGI)
黒雲(INT)	

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

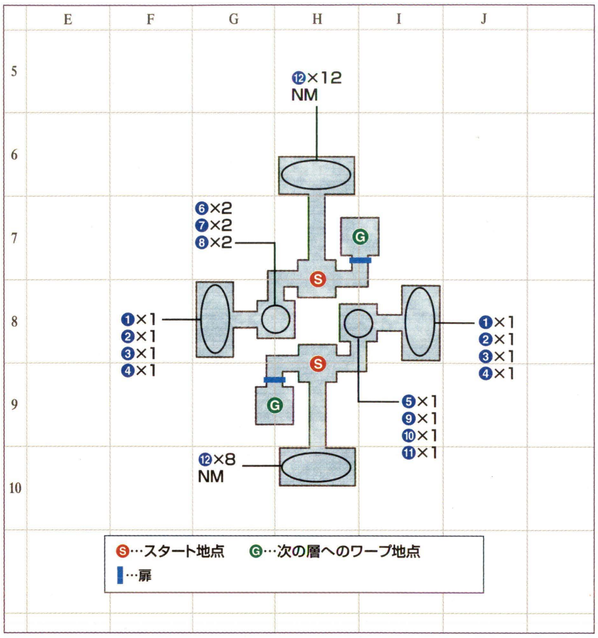


第4層

スタート地点は第3層で使ったワープ装置により北と南に分かれる。この層ではワープ装置起動のためにランパート族を倒す以外は戦闘の必要なし。突入した曜日により火土はFirst、水風はSecond、氷雷はThird、光闇はFourthが名前の頭につくランパート族を倒して次の層に進むのだ。

NM Poroggo Madame

第4層に北は30分、南は45分以内に到達すると出現する。周囲のポロッゴ族とリンクするので、囮役が釣ってワープ地点に逃げるまでのあいだに、残りのメンバーでNMを引き抜いて倒すのがオススメだ。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	First Rampart	ランパート族	—
❷	Second Rampart	ランパート族	—
❸	Third Rampart	ランパート族	—
❹	Fourth Rampart	ランパート族	—
❺	Mamool Ja Bounder	マムージャ族(シーフ)	黒雲、瑞雲
❻	Mamool Ja Mimicker	マムージャ族(青魔道士)	—
❼	Mamool Ja Savant	マムージャ族(白魔道士)	狂雲、村雲、紫雲、密雲
❽	Mamool Ja Sophist	マムージャ族(黒魔道士)	暗雲、黒雲、白雲、瑞雲
❾	Mamool Ja Spearman	マムージャ族(竜騎士)	村雲、紫雲
❿	Mamool Ja Strapper	マムージャ族(獣使い)	暗雲、白雲
⓫	Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	狂雲、密雲
⓬	Poroggo Gent	ポロッゴ族	嶺雲、積雲、彩雲、層雲、鱗雲、浮雲
—	Mamool Ja's Lizard	トカゲ族(ペット)	—
—	Mamool Ja's Wyvern	飛竜(ペット)	—
—	Rogue Marid	マーリド族	—
NM	Poroggo Madame	ポロッゴ族	—

目標インビュードアイテム

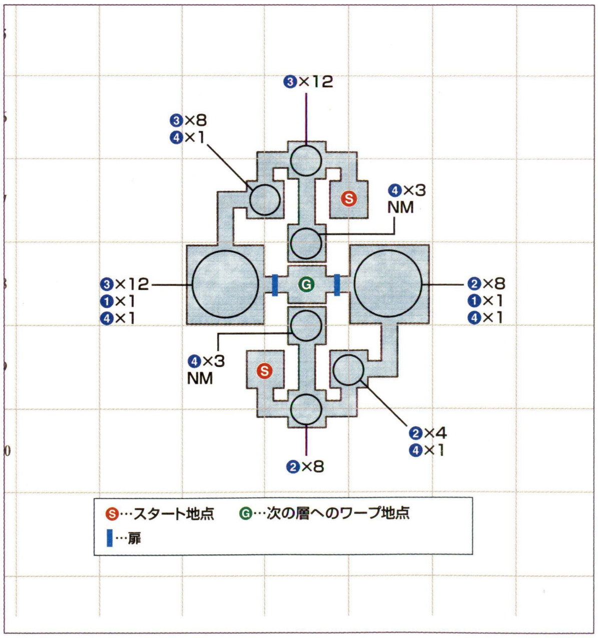
なし

第5層

第4層と同じくスタート地点は北と南に分かれる。この層では敵がインビュードアイテムを落とさず、扉が開くための条件にもなっていないので戦闘の必要はない。ただし、出現する敵のほとんどがアクティブで感知遮断を見破るギア族であるため、回避が難しい。絡まれた敵だけを倒しながら進むか、「とんずら」などで移動速度を上げて敵を一気に引き離し(H−8)にあるワープ装置を目指そう。なお、天候が砂塵の場合はギア族の感知範囲が広がるので注意しよう。

NM Poroggo Madame

この層に到達した時点で、3人以上アルザダールパトスが全解除されていると出現。スタート地点により、NMの出現位置は異なる。どちらも周囲にアクティブな敵はいないので、NMはその場で倒すといい。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Chariot	チャリオット族	—
❷	Archaic Gear	ギア族	—
❸	Archaic Gears	ギア族	—
❹	Archaic Rampart	ランパート族	—
—	Mindgazer	ヘクトアイズ族	—
—	Slime Mold	スライム族	—
—	Torama	クァール族	—
—	Wajaom Tiger	剣虎族	—
NM	Poroggo Madame	ポロッゴ族	—

目標インビュードアイテム

出現しない

第6層

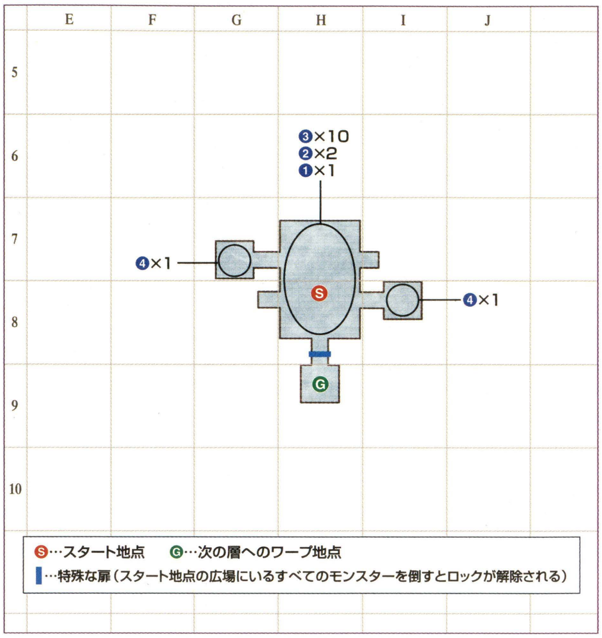
敵がインビュードアイテムを落とさないのは第5層と同様。ただし、こちらはチャリオット族とギア族を倒さないかぎりワープ装置まで行けないので戦闘の必要あり。スタート地点の広間にいるチャリオット族はアクティブではないが、攻撃を仕掛けるとギア族が広範囲に出現する。戦闘部隊は広場の東通路で待機し、囮役がチャリオット族を釣ろう。あとは、囮役が敵を連れ回しているあいだに、戦闘部隊がチャリオット族→ギア族と倒すのだ。



▲ギア族とチャリオット族はリンクしないが、ギア族同士はリンクする。

NM Poroggo Madame

第6層までに4体以上のNMを倒していると出現。SlotやSocketから出現するNMもカウントされるので、積極的に倒すこと。ここまで来ればほとんどの能力が解放されているはずなので、「カエルの大合唱」を「スタン」などで止められれば楽に倒せるだろう。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Chariot	チャリオット族	–
❷	Archaic Gear	ギア族	–
❸	Archaic Gears	ギア族	–
❹	Archaic Rampart	ランパート族	–
–	Greater Manticore	マンティコア族	–
NM	Poroggo Madame	ポロッゴ族	–

目標インビュードアイテム

出現しない

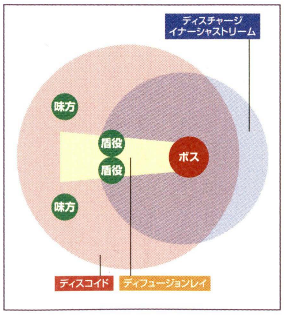
第7層

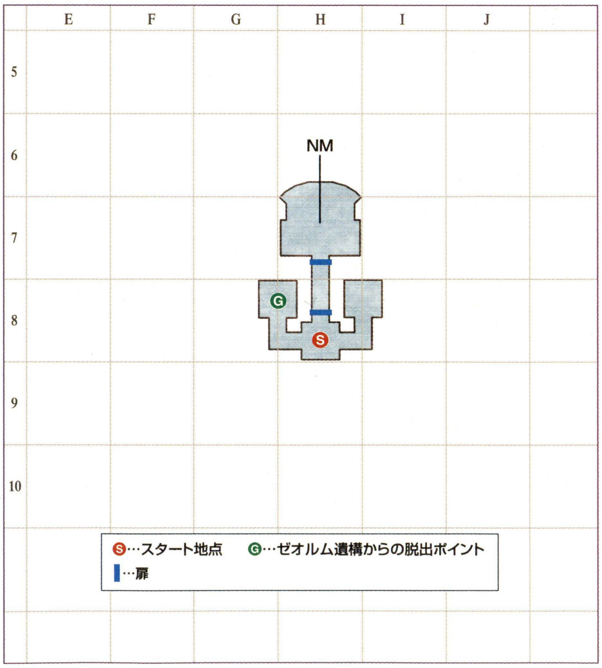
第7層に出現するチャリオット族（以下ボス）は、4種類の特殊技を使用する強敵だ。「ディスチャージ」と「イナーシャストリーム」は攻撃役1人につき回復役1人をつけ、それぞれ状態異常を回復したあとHPを回復しよう。また、この遺構のボス固有の特殊技である「ディスコイド」のダメージは、4400を食らった人数で割った数値となる。下の図を参照にして全員で特殊技を食らい、そのあとケアルガでHPを回復しよう。なお、「ディスコイド」のダメージは「シェル」で軽減可能なので戦うまえにかけなおしておこう。



▲「ディスコイド」は発動までの予備動作が長いので「スタン」で止められる。

オススメ立ち位置





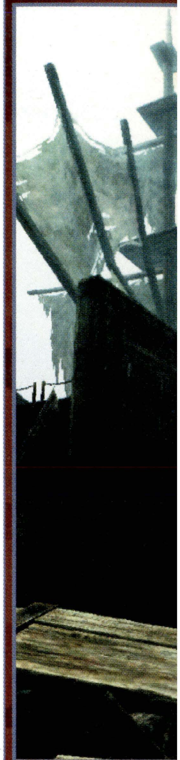
特殊技一覧

特殊技名	対象	空蝉	効果
ディスコイド（固有技）	範囲	全消去	受けた人数で割った魔法ダメージ
ディスチャージ	範囲	全消去	光属性ダメージ、麻痺
イナーシャストリーム	範囲	全消去	雷属性ダメージ、バインド
ディフュージョンレイ	前方	全消去	光属性ダメージ

出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
NM	Battleclad Chariot	チャリオット族	–

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



アラパゴ遺構

アラパゴ遺構は、ほかのエリアに比べてインビュードアイテムが入手しにくい。シーフを加えて落とす確率を上げると、スムーズに進めるだろう。また、出現するNMのほとんどがキキルン族で、高性能で人気が高いアレスやモリガン装束の胴装備の素材を落とす。複数回戦えるが、落とす確率は低いので、何度も通って入手を目指そう。

インビュードアイテム入手一覧

インビュードアイテム	解放される能力	おもな入手場所
戦海の真輝管	武器	1層、2層、3層　クトゥルブ族
飛雲の真輝管	遠隔	1層、2層、3層　ラミア族、メロー族
嶺雲の真輝管	頭・首	1層、2層、3層　クトゥルブ族
積雲の真輝管	胴	5層、6層　3連ギア族
彩雲の真輝管	両手	1層、4層、6層　ランパート族
層雲の真輝管	両脚・両足	4層、5層、6層　ギア族
鱗雲の真輝管	背・腰	1層、2層、3層　スケルトン族
浮雲の真輝管	耳・指	1層、2層、3層　ゴースト族
乱雲の真輝管	サポートジョブ	4層、5層、6層　ギア族
曙雲の真輝管	ジョブアビリティ	1層、2層、3層　ラミア族、メロー族

インビュードアイテム	解放される能力	おもな入手場所
碧雲の真輝管	魔法	1層、2層、3層　ラミア族、メロー族
狂雲の真輝管	STR	ランパート族が呼び出すモンスター
暗雲の真輝管	DEX	
村雲の真輝管	VIT	
紫雲の真輝管	AGI	
黒雲の真輝管	INT	
白雲の真輝管	MND	
瑞雲の真輝管	CHR	
密雲の真輝管	HP	1層、2層、3層　スケルトン族
霊雲の真輝管	MP	1層、2層、3層　ラミア族、メロー族

入手できる装備品一覧（すべてⓇⒺがつく）

Lv	部位	名称	階層	モンスター名
15	両脚	エニュオクウイス	4・5・6層	"ギア族 3連ギア族"
15	両手	ニョルドグローブ		
15	頭	星数鉢巻		
15	両足	アヌゲートル		
15	両脚	ネヴァンスロップス		
15	胴	星数の衣	2層	Princess Pudding
35	胴	ダイモスキュイラス		Qiqirn Astrologer
35	胴	マッハコート	3層	Qiqirn Treasure Hunter
35	頭	ダイモスマスク	4層	Deviate Bhoot
35	頭	マッハクラウン		Psycheflayer
35	胴	マッハコート		Qiqirn Treasure Hunter

Lv	部位	名称	階層	モンスター名
35	胴	ダイモスキュイラス	5層	Qiqirn Astrologer
35	両足	フレイヤレデルセン		Archaic Chariot
35	両脚	日数の袴		
35	両手	エンリルコッルク		
35	胴	マッハコート	6層	Qiqirn Treasure Hunter
25	両足	フォボスサバトン	7層	Armored Chariot
25	両脚	フレイトラウザ		
25	両手	月数籠手		
25	頭	エアティアラ		
25	胴	エアダブレット		
25	両足	バーブピガッシュ		

第1層

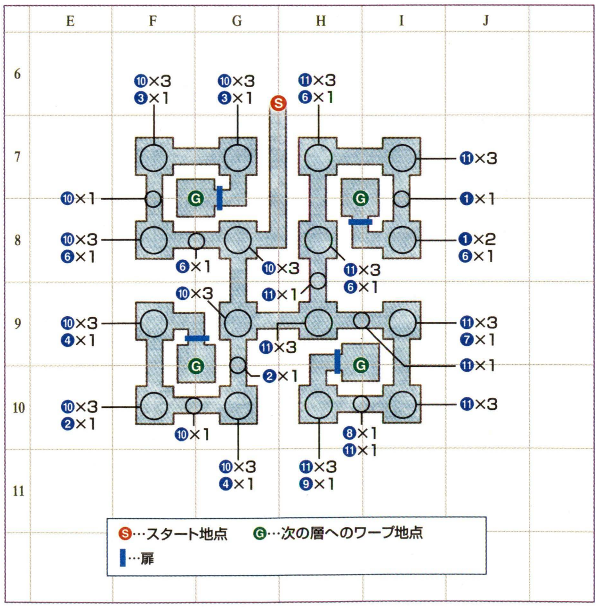
第1層では魔法、アビリティなどのインビュードアイテムを落とすラミア族とメロー族を中心に倒していこう。ルートはまず北西に向かって扉のある部屋までの敵を殲滅。そのあと南東に進み、(H−8)のワープ装置から次の層に進むのがオススメだ。なお、ワープ装置手前の扉はどれか1つを開けるとほかの扉はロックされるので注意しよう。

NM　インビュードアイテムの入手確率

この層に出現するクトゥルブ族とスケルトン族は、片方を14体以上倒すと、もう一方のインビュードアイテムを落とす確率が上がる。さらにステータス系のインビュードアイテムを落とすようになるので、南東に向かう前に14体クトゥルブ族を倒しておきたい。なお、この効果は第1層限定だ。

出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Gespenst	ゴースト族	浮雲、村雲
❷	Lamia Dancer	ラミア族(召喚士)	碧雲、霊雲
❸	Lamia Dartist	ラミア族(狩人)	飛雲、曙雲
❹	Lamia Fatedealer	ラミア族(コルセア)	飛雲、曙雲
❺	Lamia Graverobber	ラミア族(黒魔道士)	碧雲、霊雲
❻	Merrow Chantress	メロー族(吟遊詩人)	飛雲、碧雲
❼	Merrow Icedancer	メロー族(コルセア)	飛雲、曙雲
❽	Merrow Kabukidancer	メロー族(侍)	飛雲、霊雲
❾	Merrow Shadowdancer	メロー族(赤魔道士)	碧雲、霊雲
❿	Qutrub	クゥトルブ族	戦雲、嶺雲
⓫	Reserve Draugar	"ドラウガー"スケルトン族	鱗雲、密雲
―	Lamia's Elemental	エレメンタル族(ペット)	―
―	Draugar's Wyvern	飛竜(ペット)	―



目標インビュードアイテム

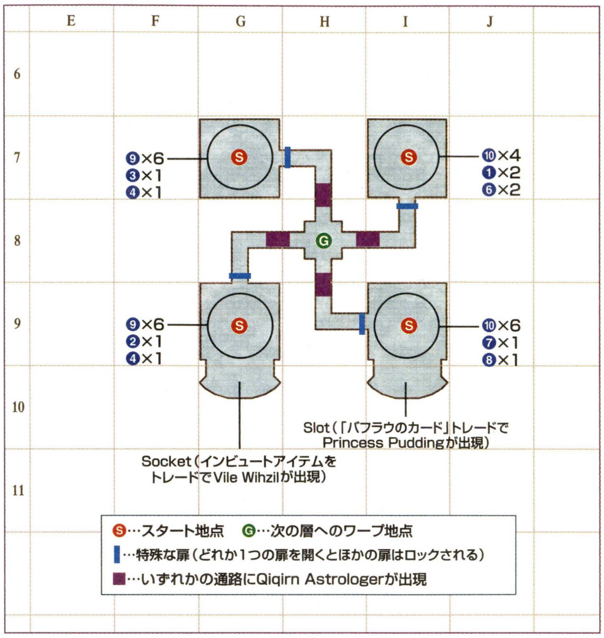
戦雲(武器)　飛雲(遠隔)　嶺雲(頭)
鱗雲(背・腰)　曙雲(アビリティ)　碧雲(魔法)
密雲(HP)

第2層

(H−8)のワープ装置はスタート地点に関わらず常時使用可能。第1層と同じ敵が出現するので、インビュードアイテムが足りている場合はこの層はスルーしよう。なお、(I−10)にあるSlotに「バフラウのカード」をトレードすると出現するPrincess Puddingはかなりの強敵。連れ回しながら攻撃するといいだろう。

NM Qiqirn Astrologer

ワープ装置付近の東西南北のどこかの通路に最初から出現している。攻撃すると中央のワープ装置のほうに向かっていくので、追いかけながら攻撃しよう。しばらくすると「デジョン」で逃げてしまうので、それまでに全力で攻撃して倒すこと。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Gespenst	ゴースト族	浮雲、村雲
❷	Lamia Dancer	ラミア族(召喚士)	碧雲、霊雲
❸	Lamia Dartist	ラミア族(狩人)	飛雲、曙雲
❹	Lamia Fatedealer	ラミア族(コルセア)	飛雲、曙雲
❺	Lamia Graverobber	ラミア族(黒魔道士)	碧雲、霊雲
❻	Merrow Chantress	メロー族(吟遊詩人)	飛雲、碧雲
❼	Merrow Kabukidancer	メロー族(侍)	飛雲、霊雲
❽	Merrow Shadowdancer	メロー族(赤魔道士)	碧雲、霊雲
❾	Qutrub	クゥトルブ族	戦雲、嶺雲
❿	Reserve Draugar	"ドラウガー"スケルトン族	鱗雲、密雲
−	Draugar's Wyvern	飛竜(ペット)	−
−	Lamia's Elemental	エレメンタル族(ペット)	−
−	Princess Pudding	フラン族	−
−	Vile Wahzil	ソウルフレア族	トレードしたインビュードアイテム
NM	Qiqirn Astrologer	キキルン族(黒魔道士)	層雲、黒雲、乱雲(「ぬすむ」で入手可)

目標インビュードアイテム

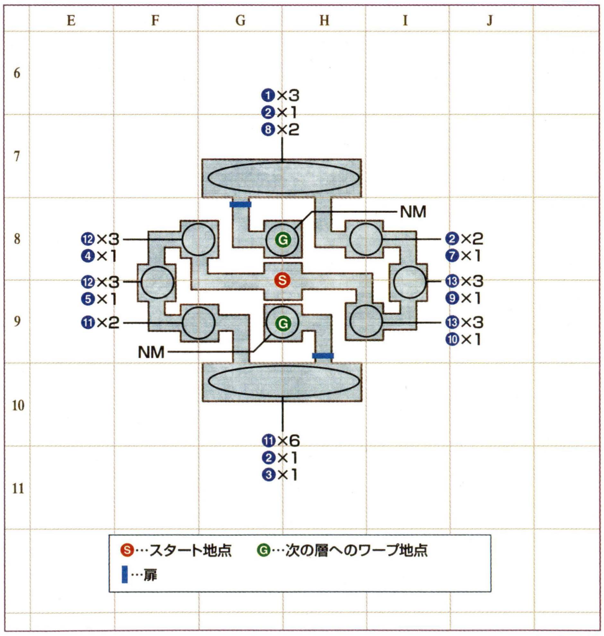
戦雲(武器)	飛雲(遠隔)	嶺雲(頭)
鱗雲(背・腰)	曙雲(アビリティ)	碧雲(魔法)
密雲(HP)		

第3層

この層では第4層で狙うNMによりルートが変化する。基本的には「インビジ」と「スニーク」ですべての敵を回避できる北に向かうルートがオススメだが、第4層でPsycheflayerを狙う場合は南に向かうこと。また、Qiqirn Treasure Hunterと戦う場合は、スタート地点から広場手前までの敵を倒しておこう。

NM Qiqirn Treasure Hunter

ワープ装置手前の扉を開くと、ワープ装置付近に出現。NMは攻撃されるとワープ装置からスタート地点までを往復し、爆弾を置きながら逃げ回る。たまに足を止めるので、その瞬間を狙って精霊魔法などで一気にダメージを与えよう。



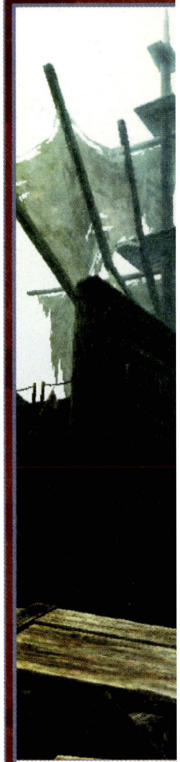
出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Deviate Bhoot	"ブフート"ゴースト族	彩雲
❷	Gespenst	ゴースト族	浮雲、村雲
❸	Lamia Dancer	ラミア族(召喚士)	碧雲、霊雲
❹	Lamia Dartist	ラミア族(狩人)	飛雲、曙雲
❺	Lamia Fatedealer	ラミア族(コルセア)	飛雲、曙雲
❻	Lamia Graverobber	ラミア族(黒魔道士)	碧雲、霊雲
❼	Merrow Chantress	メロー族(吟遊詩人)	飛雲、碧雲
❽	Merrow Icedancer	メロー族(コルセア)	飛雲、曙雲
❾	Merrow Kabukidancer	メロー族(侍)	飛雲、霊雲
❿	Merrow Shadowdancer	メロー族(赤魔道士)	碧雲、霊雲
⓫	Psycheflayer	ソウルフレア族	曙雲、碧雲
⓬	Qutrub	クゥトルブ族	戦雲、嶺雲
⓭	Reserve Draugar	"ドラウガー"スケルトン族	鱗雲、密雲
−	Draugar's Wyvern	飛竜(ペット)	−
−	Lamia's Elemental	エレメンタル族(ペット)	−
NM	Qiqirn Treasure Hunter	キキルン族(シーフ)	積雲、村雲

目標インビュードアイテム

飛雲(遠隔)	積雲(胴)
曙雲(アビリティ)	碧雲(魔法)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



第4層

第3層で使ったワープ装置により南北の2つのエリアに分かれる。南北の違いはNMを含めた出現する敵のみで、どちらもワープ装置はいつでも使用可能だ。この層では必要なNMだけを倒して次の層へ向かおう。

NM Qiqirn Treasure Hunter

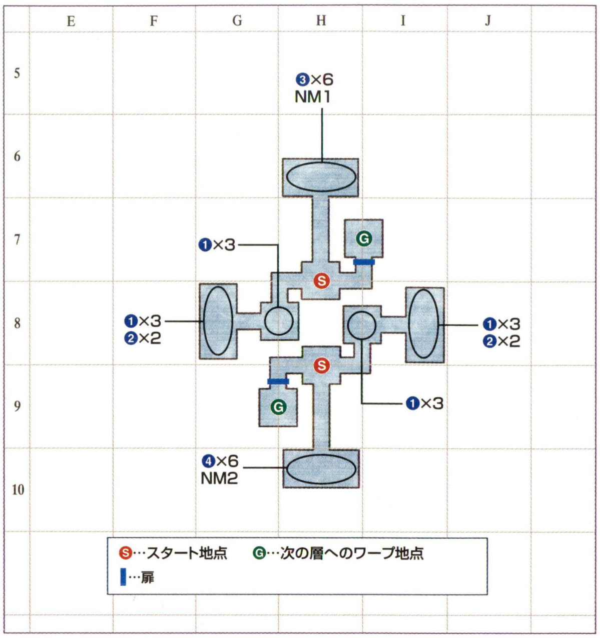
ワープ装置手前の扉を開けると出現。逃げ回るのは第3層のNMと同じだが、そのルートとなるワープ装置とスタート地点の間が短く攻撃しやすい。

NM Psycheflayer / Deviate Bhoot

2体のNMともに第4層に到達した時点で出現している。近くに同名の敵が存在しているが、NMは一回り大きいので見分けはつきやすい。リンクはしないので、近くに来たところを遠隔攻撃などで釣ろう。Psycheflayerは範囲で効果のあるやっかいな特殊技が多いので、後衛はしっかり離れておくこと。Deviate Bhootは特殊技「パーディション」や「ブリザガIII」が危険なので、スタン効果で止めよう。

出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Gear	ギア族	層雲、乱雲
❷	Archaic Rampart	ランパート族	彩雲、密雲
❸、NM1	Deviate Bhoot	"ブフート"ゴースト族	彩雲
❹、NM2	Psycheflayer	ソウルフレア族	曙雲、碧雲
—	Nipper	クラブ族	暗雲、村雲
—	Migrant Russula	キノコ族	嶺雲
—	Demonic Rose	"アムルタート"モルボル族	積雲、層雲
NM3	Qiqirn Treasure Hunter	キキルン族(シーフ)	積雲、村雲



目標インビュードアイテム

積雲(胴)

第5層

第4層のルートによりスタート地点は南北に分かれるが、出現する敵は変わらない。(H−8)にあるワープ装置はいつでも使用可能だ。ある程度ギア族を倒してサポートジョブのアイテムを確保したあとは、敵を回避しながら進んでいこう。なお、この層のNMは2体ともワープ装置手前の扉を開けると出現する。

NM Qiqirn Astrologer

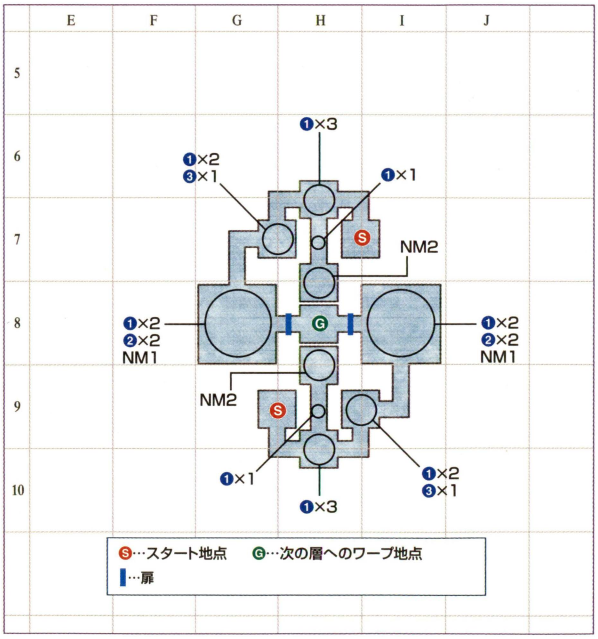
戦闘を開始すると逃げ出すので追いかけながら攻撃すること。時間をかけると「デジョン」で逃げるので、事前にTPを貯めておき短期決戦を狙おう。

NM Archaic Chariot

周囲のギア族とリンクするので釣るときは注意が必要。特殊技「ディスチャージ」による麻痺を早めに治していけば、それほど強い敵ではない。

出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Gear	ギア族	層雲、乱雲
❷	Archaic Gears	3連ギア族	積雲、飛雲
❸	Archaic Rampart	ランパート族	彩雲、密雲
—	Demonic Pugil	プギル族	—
—	Devil Manta	頭足族	鱗雲
—	Goobbue Wanderer	グーブー族	狂雲、暗雲
—	Mourioche	マンドラゴラ族	瑞雲
NM1	Archaic Chariot	チャリオット族	積雲、彩雲、層雲、浮雲
NM2	Qiqirn Astrologer	キキルン族(黒魔道士)	層雲、黒雲



目標インビュードアイテム

なし

第6層

この層では最初に出現しているギア族とランパート族、およびランパート族が「来訪」で召喚する敵を殲滅することでワープ装置への扉が開く。ギア族、ランパート族ともに魔法感知があるのでスタート地点では戦いにくい。この層のNMを狙わない場合は(I−7)などの広場脇の通路に敵を連れてきて倒すといい。ギア族同士のリンクには十分注意しよう。



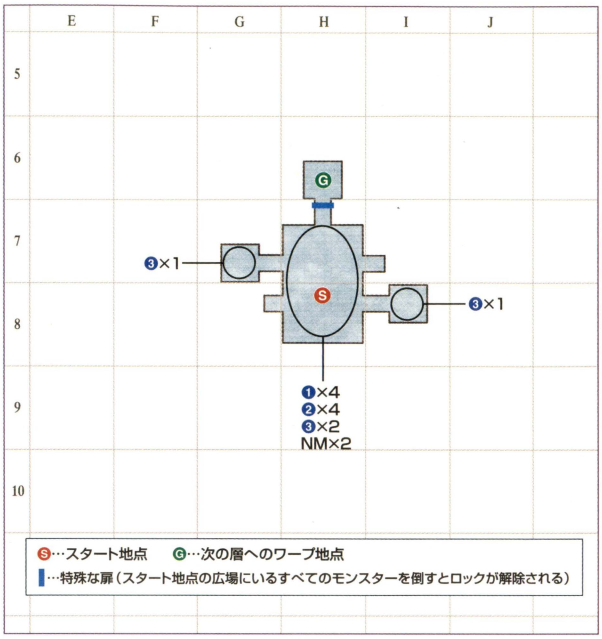
▲3連ギア族の特殊技「アンチグラビティ」のノックバック効果に注意しよう。

NM Qiqirn Treasure Hunter

スタート地点の広場の敵を7分以内に殲滅できればNMが2体出現する。時間制限が厳しいので、前の層で強化はすませ、スタート地点付近でリンクした敵を寝かせつつ戦うこと。これまでの同名のNMと同じく爆弾を置きながら逃げ回るが、能力の解放が進んだこの段階なら苦労せずに倒せるだろう。

出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Gear	ギア族	層雲、乱雲
❷	Archaic Gears	ギア族	積雲、飛雲
❸	Archaic Rampart	ランパート族	彩雲、密雲
−	Seasonal Treant	樹人族	狂雲、暗雲、黒雲
−	Staggering Sapling	樹人族(若木)	暗雲、黒雲、白雲
−	Korrigan	マンドラゴラ族	狂雲、紫雲、黒雲
NM	Qiqirn Treasure Hunter	キキルン族(シーフ)	積雲、村雲



目標インビュードアイテム

層雲(両脚)　乱雲(サポートジョブ)
密雲(HP)

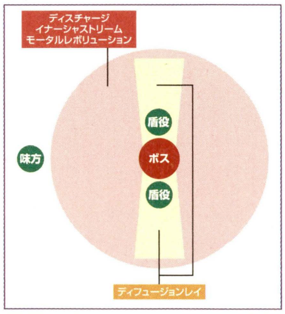
第7層

この遺構の最終層に出現するチャリオット族(以下ボス)は、ほかの遺構のボスに比べて倒しやすい。その理由は固有の特殊技「モータルレボリューション」の範囲が狭く、ダメージもそれほど高くないためだ。ただし、ノックバック効果があるので、壁を背にして陣形が崩れないように戦おう。それ以外は「ディスチャージ」による麻痺の回復さえすみやかに行えば問題ない。なお、ボスの向きによって特殊技の効果範囲が変化することはないので、「イナーシャストリーム」によるバインド効果は治さなくていい。



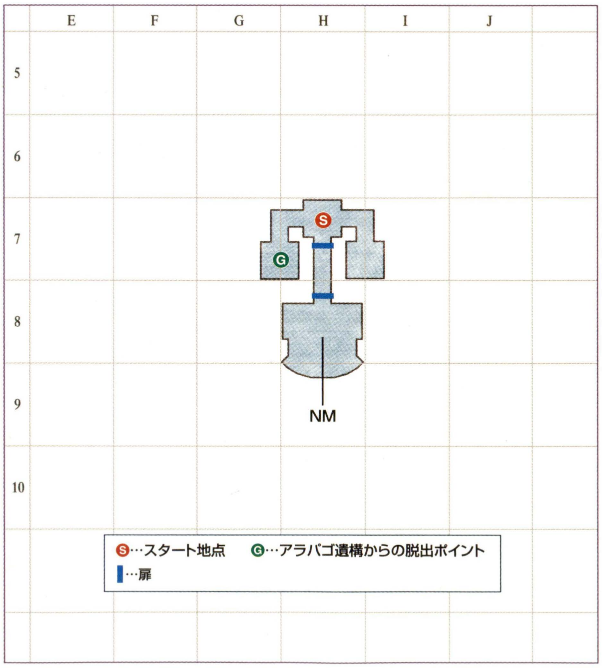
▲「モータルレボリューション」は「空蝉の術」で回避することも可能だ。

オススメ立ち位置



特殊技一覧

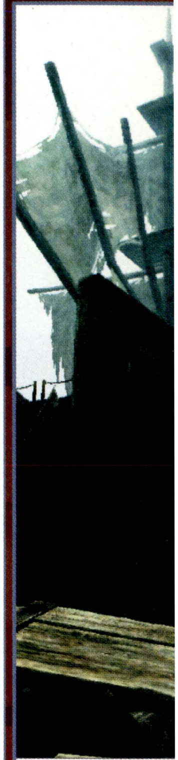
特殊技名	対象	空蝉	効果
モータルレボリューション(固有技)	範囲	スキル	物理ダメージ、スタン、ノックバック
ディスチャージ	範囲	全消去	光属性ダメージ、麻痺
イナーシャストリーム	範囲	全消去	雷属性ダメージ、バインド
ディフュージョンレイ	前方	全消去	光属性ダメージ



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
NM	Armored Chariot	チャリオット族	−

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



バフラウ遺構

バフラウ遺構は全5層構造。インビュードアイテムを取るのが楽で攻略しやすいエリアだ。ただし、ほかの遺構と違ってNMを確実に出現させる方法がなく、出現を待つために時間がかかる。狙うNMは2種類以下にしておこう。なお、最終層のチャリオット族が目的の場合は、サブ盾役を加えた7人以上での挑戦がオススメだ。

インビュードアイテム入手一覧

インビュードアイテム	解放される能力	おもな入手場所
戦海の真輝管	武器	1層　ボム族、トロール族
飛雲の真輝管	遠隔	1層　ワモーラ族(幼虫)
嶺雲の真輝管	頭・首	1層　ワモーラ族(幼虫)
積雲の真輝管	胴	1層　ワモーラ族(幼虫)
彩雲の真輝管	両手	1層　ワモーラ族(幼虫)
層雲の真輝管	両脚・両足	1層　ワモーラ族(幼虫)
鱗雲の真輝管	背・腰	1層　ワモーラ族(幼虫)
浮雲の真輝管	耳・指	1層　ワモーラ族(幼虫)
乱雲の真輝管	サポートジョブ	1層　ボム族、トロール族
曙雲の真輝管	ジョブアビリティ	1層　ワモーラ族(成虫)、2層　フラン族
碧雲の真輝管	魔法	1層　ワモーラ族(成虫)、2層　フラン族
狂雲の真輝管	STR	2層　サソリ族、トロール族
暗雲の真輝管	DEX	2層　サソリ族、トロール族
村雲の真輝管	VIT	2層　サソリ族、トロール族
紫雲の真輝管	AGI	2層　サソリ族、トロール族
黒雲の真輝管	INT	2層　サソリ族、トロール族
白雲の真輝管	MND	2層　サソリ族、トロール族
瑞雲の真輝管	CHR	2層　サソリ族、トロール族
密雲の真輝管	HP	1層　ボム族、トロール族
霊雲の真輝管	MP	1層　ボム族、トロール族

入手できる装備品一覧(すべてⓇⒺがつく)

Lv	部位	名称	階層	モンスター名
15	両足	エニュオレギンス	1・2・3・4層	ギア族などのNM以外の敵
15	両脚	ニョルドトラウザ		
15	両手	星数の手甲		
15	頭	アヌティアラ		
15	両足	ネヴァンサボ		
35	両脚	エンリルブレエット	1層	Gate Widow
35	両手	マッハカフス		
35	頭	フレイヤマスク	2層	Skirmish Pephredo
35	両足	日数脛当		
15	胴	アヌダブレット	3層	Demented Jalaawa
35	両手	ダイモスガントレ		Zebra Zachary
35	頭	フレイヤマスク		

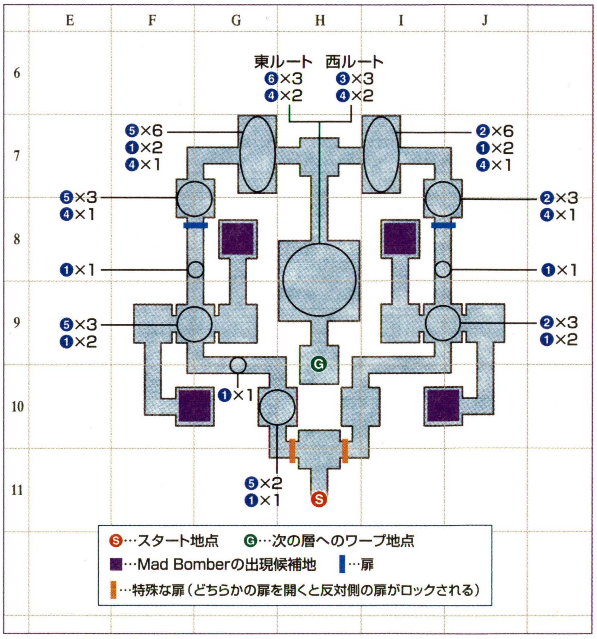
Lv	部位	名称	階層	モンスター名
35	胴	フレイヤジャーキン	4層	Peryton
35	両脚	エンリルブレエット		
25	頭	フォボスマスク	5層	Long-Bowed Chariot
25	胴	フォボスキュイラス		
25	両足	フレイレデルセン		
25	両脚	月数佩楯		
25	両手	エアダスタナ		
25	頭	バーブクラウン		
25	胴	バーブローブ		

第1層

第1層では東と西にルートが分かれており、片方を開くともう一方はロックされる。東西で入手できるインビュードアイテムが一部異なり、西ルートは各種装備と遠隔、東ルートは各種ステータスが手に入る。オススメは西ルート。先にボム族とトロール族を倒して武器やサポートジョブのアイテムを入手してから、ワモーラ族(幼虫)から遠隔のアイテムを必要数確保するとスムーズに進行できる。

NM Gate Widow

NMを出現させるためには、西ルートは(G−8)か(F−10)、東ルートは(I−8)か(J−11)にいるMad Bomberを75秒以内に倒す必要がある。その後、出現したランパート族のNPCを調べてワープ。ワープ先にいるランパート族が「来訪」を使うと、まれにNMが呼び出されるのだ。チゴー族を倒しつつ、NMの出現を待とう。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Bifrons	ボム族	戦雲、乱雲、密雲、霊雲
❷	Carmine Eruca	"エルカ"クロウラー族	狂雲、暗雲などの各種ステータス
❸	Sulfur Scorpion	サソリ族	曙雲、碧雲
❹	Troll Gemologist	トロール族(ナイト)	戦雲、乱雲、密雲、霊雲
	Troll Ironworker	トロール族(戦士)	
	Troll Lapidarist	トロール族(暗黒騎士)	
❺	Wamouracampa	ワモーラ族(幼虫)	飛雲、嶺雲などの各種装備
❻	Wandering Wamoura	ワモーラ族	曙雲、碧雲
—	Chigoe	チゴー族	—
—	Gate Widow	スパイダー族	—
—	Reactionary Rampart	ランパート族	—
NM	Mad Bomber	ボム族	—

目標インビュードアイテム

戦雲(武器)　飛雲(遠隔)　乱雲(サポートジョブ)
曙雲(アビリティ)　碧雲(魔法)

第2層

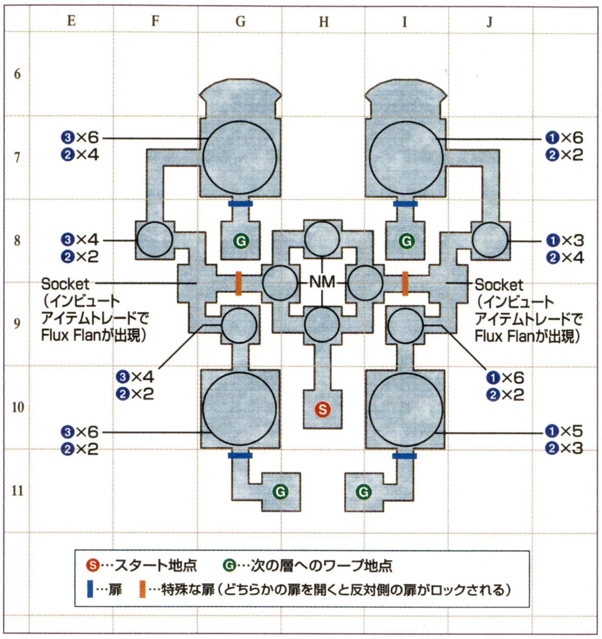
東西2つのルートがあり、片方を開くと反対側がロックされるのは第1層と同様。インビュードアイテムの関係で第1層と逆のルートを通ろう。西ルートを通ってきた場合は東ルートを通り、サソリ族を倒して各種ステータスとHPのインビュードアイテムを入手してから、(I−11)のワープ装置を使って次の層に向かうといい。

NM Skirmish Pephredo

このNMも第1層と同様にランパート族のNPCを調べてワープする必要あり。NPCの出現条件は中央の4部屋にいるフラン族を物理攻撃主体で攻撃し、頭にトゲトゲが出現した状態で4体とも倒すこと。NMの出現条件は第1層と同じだ。

出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Sulfur Scorpion	サソリ族	戦雲、狂雲などの各種ステータス系、密雲
	Troll Cameist	トロール族(赤魔道士)	
	Troll Engraver	トロール族(からくり士)	
	Troll Gemologist	トロール族(ナイト)	
❷	Troll Ironworker	トロール族(戦士)	碧雲を除く全種類
	Troll Lapidarist	トロール族(暗黒騎士)	
	Troll Smelter	トロール族(狩人)	
	Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	
❸	Wandering Wamoura	ワモーラ族(成虫)	−
−	Troll's Automaton	オートマトン(ペット)	−
−	Hunting Wasp	蜂族	−
−	Reactionary Rampart	ランパート族	−
−	Skirmish Pephredo	蜂族	−
−	Flux Flan	フラン族	トレードしたインビュードアイテム
NM	Empathic Flan	フラン族	曙雲、碧雲



目標インビュードアイテム

碧雲(魔法)	狂雲(STR)	暗雲(DEX)
紫雲(AGI)	黒雲(INT)	密雲(HP)

第3層

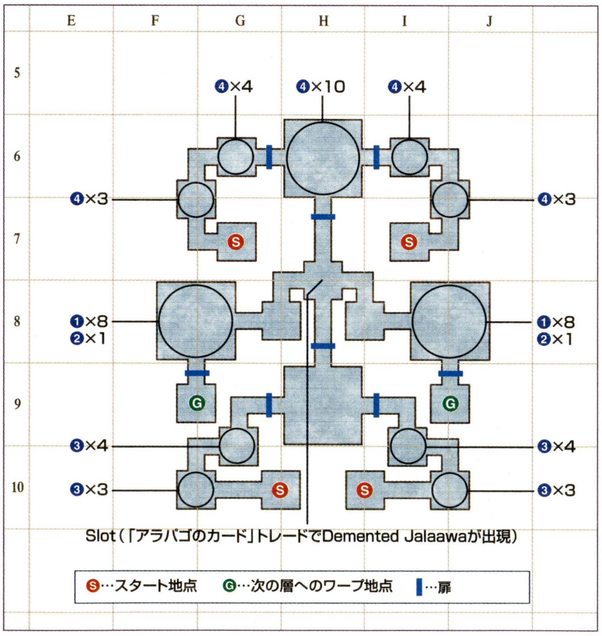
スタート地点からワープ装置までは自由に移動可能。第4層以降はインビュードアイテムを入手できないので、この層で必要なものは入手しておこう。また、(H−9)にあるSlotに「アラパゴのカード」をトレードすると、NMのDemented Jalaawaが出現する。状態異常付きの特殊技が多いので、すみやかに治すこと。

NM Zebra Zachary

このNMもワープ先のランパート族が使う「来訪」でまれに呼び出されるタイプ。ワープさせてくれるランパート族のNPCが出現する条件は、(J−8)と(F−8)の広場にそれぞれ1体ずついるArchaic Gearsを同時に倒すことだ。

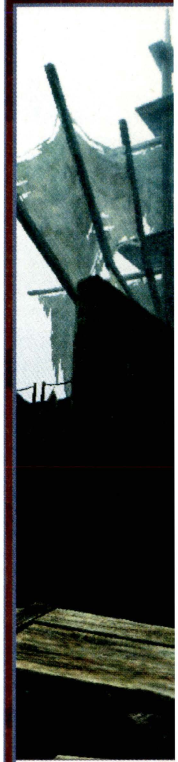
出現するモンスター

マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Gear	ギア族	乱雲、曙雲、碧雲
❷	Archaic Gears	ギア族	乱雲、曙雲、碧雲
❸	Black Pudding	フラン族	曙雲を除く全種類
	Troll Cameist	トロール族(赤魔道士)	
	Troll Engraver	トロール族(からくり士)	
	Troll Gemologist	トロール族(ナイト)	
❹	Troll Ironworker	トロール族(戦士)	碧雲を除く全種類
	Troll Lapidarist	トロール族(暗黒騎士)	
	Troll Smelter	トロール族(狩人)	
	Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	
−	Troll's Automaton	オートマトン(ペット)	−
−	Demented Jalaawa	ソウルフレア族	−
−	Colibri	コリブリ族	−
−	Reactionary Rampart	ランパート族	−
−	Zebra Zachary	コカトリス族	−



目標インビュードアイテム

嶺雲(頭)	積雲(胴)	彩雲(両手)
層雲(両脚・両足)	霊雲(MP)	乱雲(サポートジョブ)



デュナミス
リンバス
アサルト
サルベージ
エインヘリヤル
花鳥風月
モブリンメイズモンガー
連合軍戦績NM
獣人将領
ゼオルム遺構
アラパゴ遺構
バフラウ遺構
銀海遺構

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

第4層

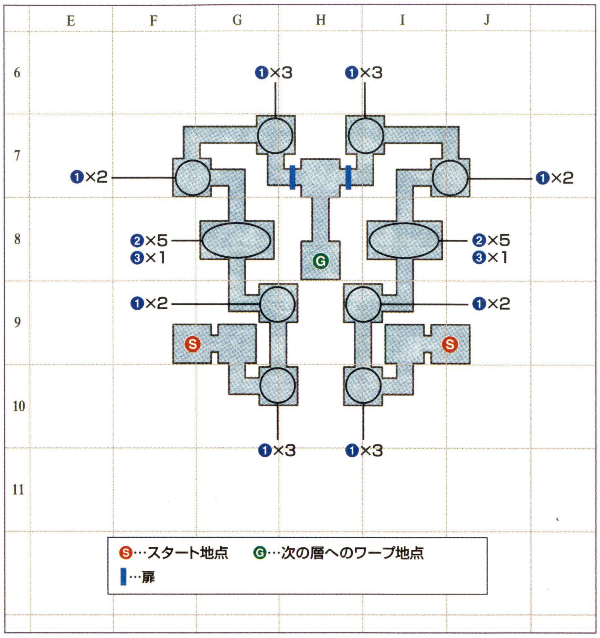
スタート地点は第3層で使ったワープ装置により東西に分かれるが、戦闘なしで次の層へ行くことが可能。ただし、次の層のチャリオット族、この層のNMのどちらが狙いでも、Archaic Gearをすべて倒して進むのがオススメ。Archaic GearはPCを感知するか、戦闘開始から1分経過すると逃げるという特性がある。リンクに注意しながら遠隔攻撃で釣り、1体ずつ確実に倒そう。

POINT ギア族をすべて倒すと…?

この層に出現する10体のArchaic Gearをすべて倒すと2つの効果が発生する。1つは、最終層のチャリオット族が使う特殊技「ホーミングミサイル」の威力が減り、もう1つは右のNMの出現に絡むランパート族のNPCが出現するのだ。

NM Peryton

このNMも第3層までのNMと同じく、ランパート族のNPCを調べてワープした先にいるランパート族の「来訪」で呼び出されることがあるタイプだ。出現することはまれなので、「来訪」で呼び出される死鳥族を倒しつつ根気強く待とう。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Gear	ギア族	乱雲、曙雲、碧雲
❷	Archaic Gears	ギア族	乱雲、曙雲、碧雲
❸	Archaic Chariot	チャリオット族	白雲、霊雲
—	Tragopan	死鳥族	—
—	Peryton	ロック族	—
—	Reactionary Rampart	ランパート族	—

目標インビュードアイテム

なし

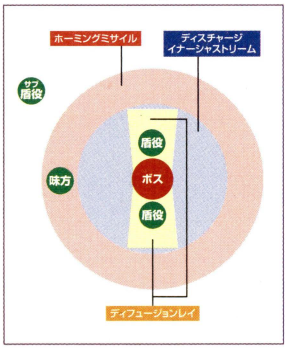
第5層

この層のチャリオット族(以下ボス)は、「ホーミングミサイル」の弱体化の成否で大きく戦い方が変わる。弱体化できなかった場合は、「ホーミングミサイル」への対処が重要。この特殊技はターゲットが正面にいるときのみ使うので、攻撃役はボスの左右から攻撃。ときどきターゲットのほうに振り向くので、すぐに左右に回り込むこと。万が一くらった場合はサブ盾役がターゲットを取り、攻撃役は離れて回復しよう。弱体化に成功していた場合はこの戦法は必要ない。



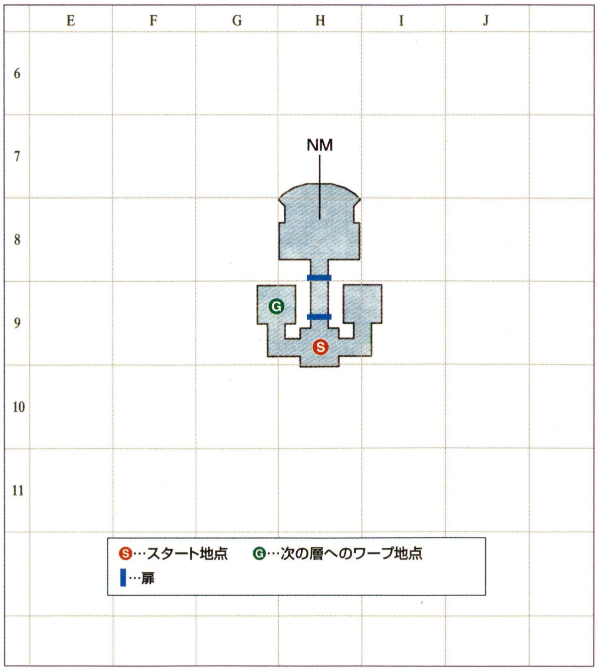
▲「ホーミングミサイル」を「スタン」で止められれば、攻略がラクになる。

オススメ立ち位置



特殊技一覧

特殊技名	対象	空蝉	効果
ホーミングミサイル(固有技)	範囲	貫通	ダメージ、敵対心減少
ディスチャージ	範囲	全消去	光属性ダメージ、麻痺
イナーシャストリーム	範囲	全消去	雷属性ダメージ、バインド
ディフュージョンレイ	前方	全消去	光属性ダメージ



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
NM	Long-Bowed Chariot	チャリオット族	—

銀海遺構

5層構造の銀海遺構では、ほとんどの敵がインビュードアイテムをランダムで落とすのが最大の特徴。1体が落とすアイテムの個数は多めなので能力の解放は行いやすいが、カギとなる魔法や武器などのアイテムが出ない場合は苦労することがある。また、NMごとにルートが違うので、間違わないように事前にルートを調べておこう。

インビュードアイテム入手一覧

インビュードアイテム	解放される能力	おもな入手場所
戦海の真輝管	武器	1～4層　各種モンスター
飛雲の真輝管	遠隔	
嶺雲の真輝管	頭・首	
積雲の真輝管	胴	
彩雲の真輝管	両手	
層雲の真輝管	両脚・両足	
鱗雲の真輝管	背・腰	
浮雲の真輝管	耳・指	
乱雲の真輝管	サポートジョブ	
曙雲の真輝管	ジョブアビリティ	

インビュードアイテム	解放される能力	おもな入手場所
碧雲の真輝管	魔法	1～4層　各種モンスター
狂雲の真輝管	STR	
暗雲の真輝管	DEX	
村雲の真輝管	VIT	
紫雲の真輝管	AGI	
黒雲の真輝管	INT	
白雲の真輝管	MND	
瑞雲の真輝管	CHR	
密雲の真輝管	HP	
霊雲の真輝管	MP	

入手できる装備品一覧（すべてⓇⒺがつく）

Lv	部位	名称	階層	モンスター名
35	頭	日数兜	1層	Hammerblow Majanun
15	両足	ニョルドレデルセン	2層	Dekka
35	両足	エンリルガンビエラ		
15	両脚	星数の袴		Powderkeg Yanadahn
35	両脚	マッハスロップス		
15	両手	アヌゲージ	3層	Gyroscopic Gear
35	両手	フレイヤグローブ		
15	頭	エニュオマスク		Gyroscopic Gears
35	両脚	ダイモスクウイス		
15	胴	エニュオプレート		Don Poroggo
15	胴	ネヴァンローブ		

Lv	部位	名称	階層	モンスター名
15	頭	ネヴァンクラウン	4層	Citadel Chelonian
35	胴	日数腹当		
25	両手	フォボスガントレ	5層	Long-Armed Chariots
25	頭	フレイマスク		
25	胴	フレイジャーキン		
25	両足	月数脛当		
25	両脚	エアブレー		
25	両手	バーブカフス		

第1層

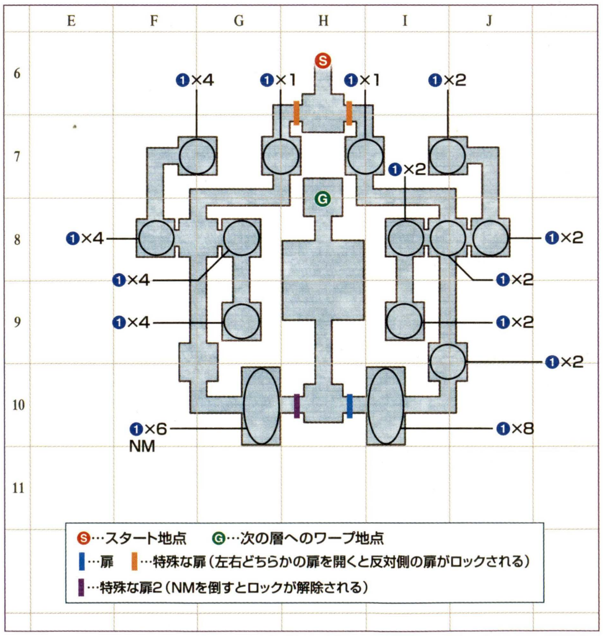
第1層は東西2つのルートがあり、スタート地点付近の部屋にある一方の扉を開くともう一方はロックされる仕組みになっている。また、東ルートはワープ装置まで戦闘なしで進むことが可能だが、西ルートでは（G－10）の広場にいる6体のシャドウ族を全滅後に出現するNMを倒す必要がある。西ルートのほうが時間がかかりやすいので、最終層を目指すなど時間を短縮したい場合は東ルートを選ぶといい。

POINT 銀海遺構に出現する敵

銀海遺構の敵は、シャドウ族やスケルトン族などのアンデッド類が多い。生命感知されないようにHPにはつねに注意しておこう。また、インビュードアイテムによる能力の解放は、戦いやすい敵から優先して倒していくのがオススメ。

NM Hammerblow Majanun

NMの出現条件である（G－10）の広場にいるシャドウ族はターゲットが切れやすい。釣り役が遠隔攻撃で釣って逃げ、ほかのメンバーで敵を少しずつ引き抜いて倒そう。なお、NMは広場のシャドウ族よりHPは多いが特殊な挙動はないので、問題なく倒せるだろう。



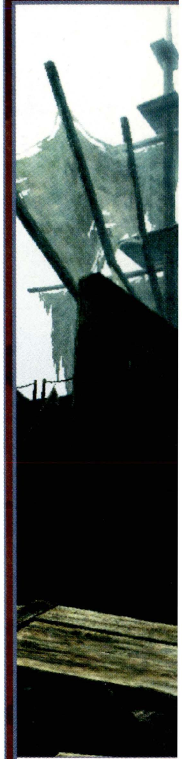
出現するモンスター

マップ表記	名称	種族（ジョブ）	おもなインビュードアイテム
❶	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族（モンク）	全種類
	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族（赤魔道士）	
	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族（シーフ）	
	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族（コルセア）	
NM	Hammerblow Majanun	"不明"シャドウ族（モンク）	―

目標インビュードアイテム

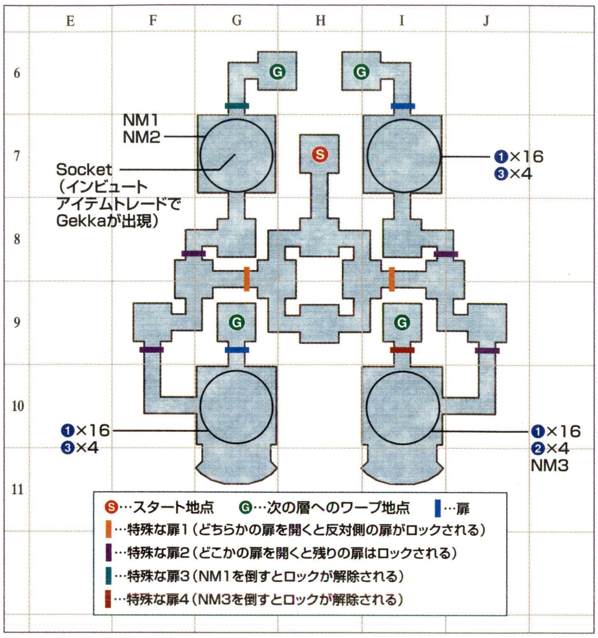
全種

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



第2層

第2層は次の層へのワープ装置が4カ所あるが、北西と南東のワープ装置手前の扉はロックされている。解除するには(G−7)、(I−10)の広場にいるインプ族を殲滅する必要あり。この層で時間を使いたくない場合は、南西から次の層を目指すのがオススメだ。なお、北西ルート以外に出現するHeraldic Impは、武器や魔法などのインビュードアイテムを確実に落とすので、できるだけ倒そう。



NM Dekka

(G−7)の広場にいるDeadpan Deviletを倒すと出現する。非常にHPが多く攻撃間隔も早い強敵なので、無理せずじっくりと削っていこう。

NM Powderkeg Yanadahn

(I−10)の広場にいるシャドウ族を全滅させると出現する。第1層のNM同様それほど苦戦する相手ではないので、早めに倒して次の層に向かおう。

出現するモンスター

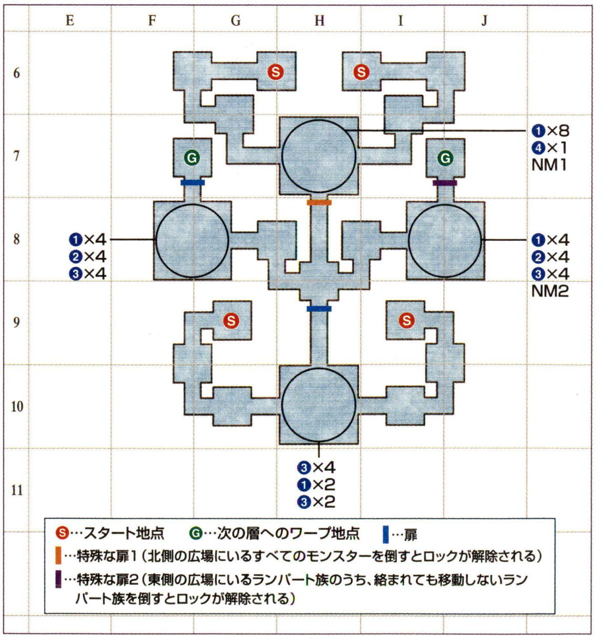
マップ表記	名称	種族(ジョブ)	おもなインビュードアイテム
❶	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族(モンク)	全種類
❶	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族(赤魔道士)	
❶	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族(シーフ)	
❶	Ashu Talif Crew	"不明"シャドウ族(コルセア)	
❷	Devilet	インプ族	
❸	Heraldic Imp	インプ族	戦雲、積雲、乱雲、曙雲、碧雲、狂雲、密雲、霊雲
−	Gekka	インプ族	トレードしたインビュードアイテム
NM1	Deadpan Devilet	インプ族	戦雲、乱雲、曙雲、密雲
NM2	Dekka	インプ族	−
NM3	Powderkeg Yanadahn	"不明"シャドウ族(赤魔道士)	−

目標インビュードアイテム

全種

第3層

スタート地点は4カ所あり、北側からスタートする場合は(H−7)の広場にいるDeviletを倒さないかぎり広場から出られない。また、次の層へのワープ装置は東西2カ所あるが、第4層でNMを狙うときは東のワープ装置を使う必要がある。攻撃しても移動しないランパート族を倒してロックを解除し、次の層に進もう。



NM Don Poroggo

Deviletを倒すと出現するSlotに「ゼオルムのカード」をトレードすると出現。「カエルの大合唱」による範囲魅了に注意しつつ戦おう。

NM Gyroscopic Gear / Gyroscopic Gears

Gyroscopic Gearは(H−7)の広場、Gyroscopic Gearsは(J−8)の広場にいるギア族と3連のギア族を全滅すると出現。範囲攻撃に注意しつつ戦おう。

出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Gear	ギア族	全種類
❷	Archaic Gears	ギア族	
❸	Archaic Rampart	ランパート族	
❹	Devilet	インプ族	
−	Doom Mage	スケルトン族	−
−	Garm	屍犬族	−
−	Guard Skeleton	スケルトン族	−
−	Haunt	ゴースト族	−
−	Don Poroggo	ポロッゴ族	−
NM1	Gyroscopic Gear	ギア族	−
NM2	Gyroscopic Gears	ギア族	−

目標インビュードアイテム

全種

第4層

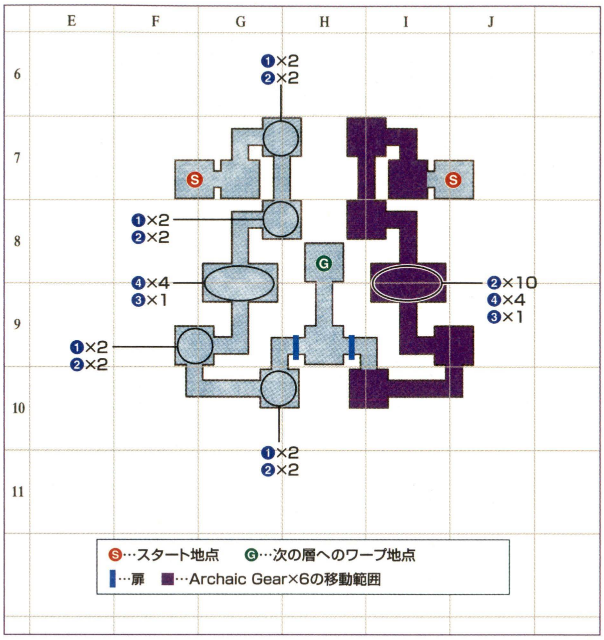
スタート地点は東西に分かれており、西ルートは戦闘なしで次の層にワープ可能だ。東ルートはワープ装置手前の扉がロックされていて、解除するためには(I−9)の広場にいるチャリオット族を倒す必要がある。周囲の敵とリンクするので、釣り役がすべての敵に絡まれて逃げているあいだに、ほかのメンバーがチャリオット族だけを引き抜いて倒そう。なお、エリア内には6体のギア族が巡回している。1体を釣るとかならずリンクするので、「スリプガ」などで寝かせつつ1体ずつ倒すこと。SPアビリティも惜しまず使おう。

POINT 広域スキャンを使おう

東ルートを通る場合に注意したいのは巡回する6体のギア族の位置。それを把握するために広域スキャンを使えるメンバーがいると非常に便利だ。

NM Citadel Chelonian

(I−9)の広場にいる4体のランパート族を倒すと出現するランパート族が呼びだす。アダマンタス族だが物理攻撃が有効だ。前衛の攻撃で倒そう。



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
❶	Archaic Gear	ギア族	全種類
❷	Archaic Gears	ギア族	
❸	Archaic Chariot	チャリオット族	
❹	Archaic Rampart	ランパート族	
−	Night Eft	エフト族	−
−	Sand Lizard	トカゲ族	−
−	Deinonychus	ラプトル族	−
NM	Citadel Chelonian	アダマンタス族	−

目標インビュードアイテム

全種

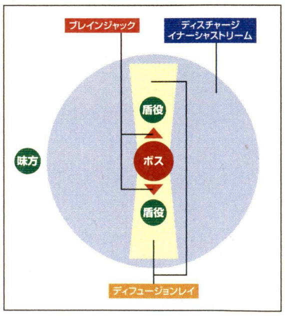
第5層

最終層に出現するチャリオット族(以下ボス)との戦いでは、魅了とスリップダメージの効果がある固有技「ブレインジャック」への対処が重要だ。この特殊技はボスのHPが25%減るごとに連発するモードに入り、1分経過するか6回使用するまで使い続ける。ボスが「ブレインジャック」の使用を始めたら、魅了されていない前衛は武器を外しモード終了までボスを連れ回すこと。魅了されたPCは寝かせられないので、「バニシュガ」などで空蝉の効果を消してから「グラビデ」や「バインド」を使って足止めしよう。



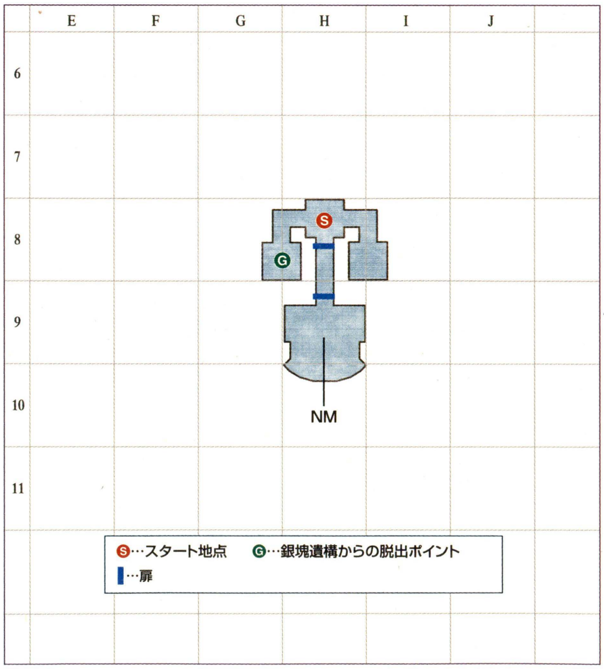
▲ナイトのアビリティ「フィールティ」があれば魅了を防げるので覚えておこう。

オススメ立ち位置



特殊技一覧

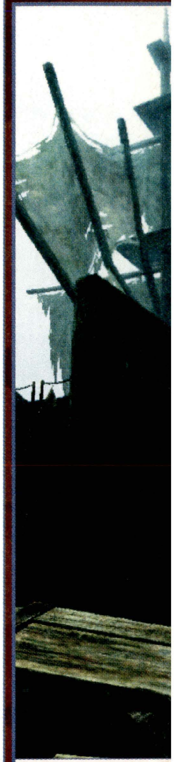
特殊技名	対象	空蝉	効果
ブレインジャック(固有技)	単体	貫通	スリップダメージ、魅了
ディスチャージ	範囲	全消去	光属性ダメージ、麻痺
イナーシャストリーム	範囲	全消去	雷属性ダメージ、バインド
ディフュージョンレイ	前方	全消去	光属性ダメージ



出現するモンスター

マップ表記	名称	種族	おもなインビュードアイテム
NM	Long-Armed Chariot	チャリオット族	−

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



エインヘリヤル

Einherjar

皇国が有する謎多き施設「ハザルム試験場」を舞台に、多数のモンスターと戦う高難度のバトルフィールド。ランダムに変化する出現モンスターを相手に、これまでに培った知識を駆使して勝利をつかめ!

概要 出現モンスターがランダムで変わる多人数BF

エインヘリヤルはハザルム試験場で挑戦できるBFで、最大の特徴は突入のたびに出現モンスターが変化すること。基本構成は多数のザコモンスターと、「冥府の門番」と呼ばれる強力なボスモンスターだが、種族やザコの出現数がランダムに変化し、それによって難易度も大きく変わってしまう。勝つためには戦術だけでなく、運のよさも必要といえるだろう。



◀突入条件は多人数BFのなかで、もっとも簡単といえる。しかし、難易度はもっとも高いのが現状だ。

エインヘリヤルの参加条件

- 拡張ディスク『アトルガンの秘宝』をインストールし、拡張コンテンツの登録を完了していること。
- 参加人数が6人～36人
- 前回の突入から地球時間で3日以上経過していること
- レベル60以上

エインヘリヤル突入までの手順

エインヘリヤルの突入手順はデュナミスと似ており、まず代表者1名が必要アイテムである「煙の出ているランプⓇ」をナシュモで購入する。そしてBFの入口があるハザルム試験場で「灯されたランプ」に変化させ、複製して参加者に配るという仕組みだ。デュナミスに慣れている参加者ならとまどわないはずだが、そうでない場合は事前に手順を説明しておきたい。



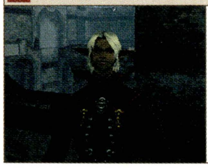
◀「灯されたランプ」の説明文には占有期限が記載されている。なお、占有終了後は捨ててしまってOK。



◀デュナミスなどと同様、持続時間の長い強化魔法や食事、リレイズの効果などは突入前に使ってもいい。

エインヘリヤル突入までの手順

1 代表者がナシュモで「煙の出ているランプⓇ」を買う

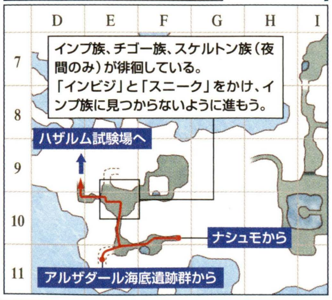


「煙の出ているランプⓇ」は、ナシュモ(H-7)にいるKilushaに180000ギルをトレードすれば購入できる。ナシュモへの移動は、アトルガン白門から機船を使うか、移送の幻灯でアズーフ島監視哨に移動したあと、そこから徒歩で向かうといい。なお、初挑戦の場合は、Kilushaに話しかけるとイベントを見られる。

▼

2 ハザルム試験場へ向かう

MAP カダーバの浮沼



ハザルム試験場へのルートは2つ。1つはナシュモの西側からカダーバの浮沼に出て、北西へと進むもの。もう1つは移送の幻灯を使ってドゥブッカ島監視哨に行き、そのマップの(I-10)からアルザダール海底遺跡群へ。遺跡内にあるワープ装置で移動して外に出ると左図の(E-11)に出るので、そこから北へ向かうルートだ。道中には視覚&聴覚見破りのインプ族や、居所がわかりにくいチゴー族、夜間になるとスケルトン族も出現する。なるべく複数人で移動すること。

▼

3 「煙の出ているランプⓇ」をEntry Gateにトレードする



参加者全員が集まってリレイズなどの準備を調えたら、ハザルム試験場の奥にあるEntry Gateに、代表者が「煙の出ているランプⓇ」をトレード。そして、突入する広間を選択し、その広間がほかの団体に占有されていなければ、占有が開始されて「煙の出ているランプⓇ」が「灯されたランプ」に変化するのだ。

▼

4 「灯されたランプ」を複製して参加者全員に配る

「灯されたランプ」はアイテムとして使うことで、いくつでも複製できる。どんどん複製して参加者全員にトレードすればいいのだが、すでに占有時間が経過しはじめているため、なるべく短時間で配布を終わらせたい。例としては、代表者→各PTのリーダー→そのPTのメンバーというように分散させて配るなどだ。また、ランプ代はこのときに回収するよりも、退出後に回収した方が時間を無駄にせずにすむ。

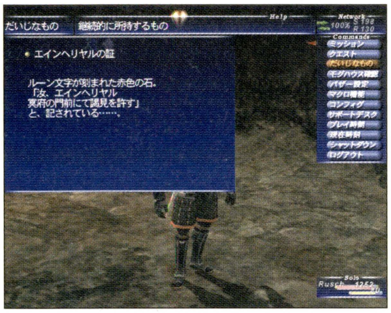
▼

5 各自が「灯されたランプ」をEntry Gateにトレードして突入

各参加者が受け取った「灯されたランプ」をEntry Gateにトレードすると、代表者が選んだ広間に突入できる。このとき、代表者や各PTのリーダーは全員に「灯されたランプ」が渡っていることを確認してから突入すること。広間に入ったら、まずは出現モンスターの種族や数の確認と、各種強化魔法などの準備をはじめよう。その際、全員が突入する前に戦闘を始めてしまうと、以降の突入ができなくなるので注意!

構造 エインヘリヤルの仕組み

エインヘリヤルは第Ⅰ～Ⅲウィングとヴァルグリンドの4つの区画で構成されている。各ウィングにはそれぞれ3つのエリアがあり、クリアするには出現する敵すべてを倒す必要がある。クリア時にはエリア名を冠した「○○の羽」というだいじなものを入手可能。これらの羽は第Ⅱ・Ⅲウィングとヴァルグリンドに挑戦するときに必要だ。詳しい突入条件は右記参照。各ウィングを回って羽を集め、エインヘリヤル最強の敵が待つオーディンの間に挑戦しよう。なお、ヴァルグリンドに突入した時点で、参加者が所持していた羽はすべて消滅する。



▲第Ⅰ～第Ⅲウィングの全9エリアをクリアすると、「エインヘリヤルの証（だいじなもの）」が入手できる。エインヘリヤルを攻略するときは、まずコレの入手を目指そう。

エインヘリヤルのエリア名と突入条件

区画	エリア			突入条件
第Ⅰウィング	ロスヴァイセの間	グリムゲルデの間	ジークルーネの間	突入条件なし
第Ⅱウィング	ヘルムヴィーゲの間	シュヴェルトライテの間	ヴァルトラウテの間	突入条件1
第Ⅲウィング	オルトリンデの間	ゲルヒルデの間	ブリュンヒルデの間	突入条件2
ヴァルグリンド	オーディンの間			突入条件3

突入条件1

「煙の出ているランプⓇ」をトレードする人のみ

第Ⅰウィング3エリアの羽すべてを所持、もしくは「エインヘリヤルの証（だいじなもの）」を所持

突入条件2

「煙の出ているランプⓇ」をトレードする人のみ

第Ⅱウィング3エリアの羽すべてを所持、もしくは「エインヘリヤルの証（だいじなもの）」を所持

突入条件3

「煙の出ているランプⓇ」をトレードする人のみ

第Ⅰ～第Ⅲウィングすべてのエリアの羽を所持

参加者全員

第Ⅰ・第Ⅱ・第Ⅲウィングそれぞれのエリアの羽を1つ以上所持

POINT 効率よくオーディンの間に挑戦するには？

オーディンの間に突入するには、第Ⅰ～第Ⅲウィングにある、9つすべてのエリアの羽を所持したPCが1人必要となる。しかし、毎回すべてのエリアを回って羽を集めていては、オーディンの間に挑戦するまでに長い期間がかかってしまう。しかし、羽回収用のPCを複数用意できれば、この期間を大きく短縮できるのだ。手順としては、ほかの参加者が第Ⅰ～第Ⅲウィングの各エリアをクリアするときに羽回収用PCを同行させるだけ。このとき、羽回収用PCがクリアしてないエリアを優先的に選ぶこと。羽回収用PCの羽がそろったら、そのPCが「煙の出ているランプⓇ」を使えばいいのだ。このとき、ほかの羽回収用PCは、所持している羽を失わないためにオーディンの間へ突入させないこと。



◀羽回収用のPCを操作しない場合は、敵から攻撃を受けにくい入口付近に置いておくといい。

準備 エインヘリヤル突入前に用意しておくもの

エインヘリヤルではアトルガン地方に出現するモンスターを中心に、さまざまな種族が出現する可能性がある。これらの敵のなかには「スリプガ」や「ポイゾガ」を使用したり、呪い、暗闇になる特殊技を使用するモンスターもいる。そのため、「やまびこ薬」や「毒薬」といったBF戦ではおなじみのアイテムに加え、「毒消し」や「聖水」などの薬品もしっかり持って行き、後衛の負担を減らすこと。右に参加するジョブごとに用意しておきたいアイテムの一覧を列挙したので、突入前にすべて所持しているかどうかをチェックしておこう。

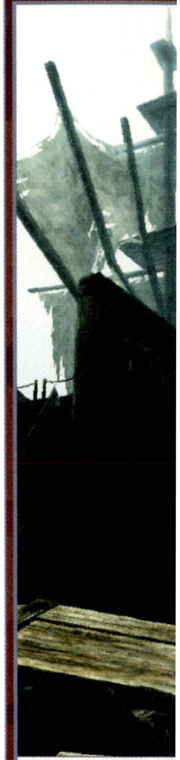
用意しておきたいアイテム

対象	アイテム名
全員	リレイズ系アイテム、毒薬、毒消し
前衛	聖水、目薬
魔法を使うジョブ	やまびこ薬
釣り役、連れ回し役	パウダーブーツ



▲「毒薬」の効果時間は約3分で、「ポイゾガⅡ」などで上書きされることがある。切れたことに気づかないことも多いので、一定時間ごとに確認しよう。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



戦術 エインヘリヤルでの戦闘

エインヘリヤルでの戦闘でもっともやっかいな要素がランダム性だ。出現するモンスターの種類や数が変化するので、偏った編成ではクリアが難しくなる場合もある。参加するメンバーのジョブを調整して、前衛と後衛バランスよく編成しておこう。なお、戦闘開始は全員エリアに入ったのを確認してからにすること。

エインヘリヤルの基本ルール

- 戦闘開始後、または一度エリアから出ると再突入はできない
- 制限時間は最初に「煙の出ているランプR」をトレードしたときから30分
- エリア内の全員が戦闘不能の状態が3分続くと強制退出となる
- BF内の人数が6人以下になると、10分後に強制退出
- 敵を全滅させた後に出現する宝箱を開けてから5分後に強制退出となる

出現するモンスターの特徴

エインヘリヤルの各ウィングでは、1体の「冥府の門番」のほかに多数のザコモンスターが登場する。ザコモンスターはすべてアクティブで、同じ種族が感知範囲内にいる場合はリンクする。大量にリンクすると対処が難しいので、タイミングを見計らって少しずつ釣ること。また、ウィングが進むにつれ出現するザコモンスターの種類が増えるが制限時間は変わらない。後半のウィングになるほどモンスターを素早く倒せる攻撃力が必要だ。

ウィングごとに出現するザコの種類

ウィング	最小	最大
第Ⅰウィング	1種類	2種類
第Ⅱウィング	2種類	3種類
第Ⅲウィング	2種類	4種類

さまざまな効果を持つ特殊モンスター

各ウィングの戦闘中には、右のような倒すと特殊な効果が発生するモンスターが1体だけ出現する。これらのモンスターは出現場所が決まっておらず、一定時間経過すると消滅する。発見したらすぐに倒そう。特に赤色の死鳥族撃破後に出現する箱には、有用なテンポラリアイテムが入っているので確実に倒そう。

出現する特殊モンスターの種類と効果

名前	種族	効果
Huginn	死鳥族(赤)	倒すと「ダスティエリクサー」などのテンポラリアイテムが入った宝箱を落とす。誰かが取り出したものは箱の中からなくなる
Muninn	死鳥族(黒)	倒すと「闇に蠢くモノたちの息遣いが弱々しくなったようだ……。」というメッセージが表示され、ほかのモンスターが弱くなる
Saehrimnir	剣虎族	逃がしてしまうと「闇に蠢くモノたちの息遣いが荒々しくなったようだ……。」というメッセージが表示され、ほかのモンスターが強くなる
Heithrun	"カラクール"大羊族	ほかのモンスターに比べて出現頻度がかなり低い。倒すとクリア時に出現する宝箱の中身にボーナスが追加される

報酬 「闇血のアンプル」を集めてアイテムと交換

エインヘリヤルでは、退出時に「闇血のアンプル」と呼ばれるポイントが得られる。ポイント数は倒した敵の数に応じており、クリアできなくてももらえる。ただし、オーディンの間だけはクリアしないともらえないので注意。これはアサルトでの作戦戦績に当たるもので、集めると装備品やアイテムと交換してもらうことが可能だ。交換してくれるNPCは「煙の出ているランプ」の購入と同じくナシュモ(H−7)にいるKilusha。5000アンプルで英霊、冥王シリーズの元となる呪物用の素材、15000アンプルで装備品と交換できるほか、100000アンプルでミシックウェポン関連のクエストに必要なアイテムが入手可能。

各ウィングごとの最大アンプル数

ウィング	アンプル数
第Ⅰウィング	960
第Ⅱウィング	1440
第Ⅲウィング	1920
ヴァルグリンド	2880

5000アンプルの交換品

名称	用途
ラバーキャップ	「英霊の免罪符:頭」に対応した呪物「呪われた黒鉄冑」の素材
ラバーハーネス	「英霊の免罪符:胴」に対応した呪物「呪われた黒鉄胸甲」の素材
ラバーグローブ	「英霊の免罪符:両手」に対応した呪物「呪われた黒鉄篭手」の素材
ラバーショウス	「英霊の免罪符:両脚」に対応した呪物「呪われた黒鉄股当」の素材
ラバーソール	「英霊の免罪符:両足」に対応した呪物「呪われた黒鉄靴」の素材
冥覧の鎖	「冥王の免罪符:頭」に対応した呪物「呪われたとんがり帽」の素材
冥護の鎖	「冥王の免罪符:胴」に対応した呪物「呪われた外衣」の素材
冥感の鎖	「冥王の免罪符:両手」に対応した呪物「呪われた袖飾り」の素材
冥応の鎖	「冥王の免罪符:両脚」に対応した呪物「呪われた裙子」の素材
冥助の鎖	「冥王の免罪符:両足」に対応した呪物「呪われた革靴」の素材

15000アンプルの交換品

名称	種別	性能
ストリンガー+RE	レンジ	従来のものよりダイレクトに指定を伝達できる Lv71〜 か
アスランケープRE	背	防7 HP−20 MP+20 MND+5 CHR−5 Lv70〜 白黒赤吟召青か
グリーマンケープRE	背	防7 HP+20 MP−20 VIT−5 INT+5 Lv70〜 白黒赤吟召青か
リッターゴルゲットRE	首	防8 HP+25 回避+5 敵対心+3 Lv70〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ
倶毘羅の数珠RE	首	防5 STR+4 DEX+4 被ダメージ+5% Lv70〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ
モルガナチョーカーRE	首	STR−2 DEX−2 MND+5 40HPをMPに変換 Lv70〜 All Jobs
バッカニアベルトRE	腰	防4 STR+4 飛命+7 敵対心−4 Lv75〜 All Jobs
イオタリングRE	指輪	DEX+3 VIT+3 AGI+3 命中+3 Lv75〜 All Jobs
オメガリングRE	指輪	INT+3 MND+3 CHR+3 魔法命中率+3 Lv75〜 All Jobs
デルタピアスRE	耳	DEX+2 CHR+2 敵対心−3 Lv75〜 All Jobs

100000アンプルの交換品

名称	性能
バルラーンの眼帯	ミシックウェポン作成のためのクエスト「任務、任務……また任務!」で必要

その他の戦利品

各ウィングクリア時に出現する箱からは、冥府の門番に応じた素材と共通素材のほか、低確率で免罪符が出現。さらに、戦闘中まれに出現する"カラクール"大羊族を撃破すれば素材が追加される可能性がある。ヴァルグリンドで箱は出現せず、Odinを倒すと戦利品として免罪符（確実に2種類以上出る）や装備品が得られる。免罪符のなかには、ここでしか入手できない英霊、冥王の2シリーズも存在。また、ザコが「バルラーンの深省録ⓇⒺ」（使うと200～500の経験値）を落とすことがある。なお、既存の免罪符は、Fafnir、Nidhogg、Aspidochelone、Kingbehemothが落とすものだけだ。

入手できる可能性のある既存の免罪符と装備品の対応（性能はP.273を参照）

免罪符名	呪物名	呪物解呪後の装備品名	装備可能ジョブ
海王の免罪符:頭ⓇⒺ	呪われた帽子	ヘカトンキャップⓇⒺ	戦シナ暗獣吟竜
海王の免罪符:両脚ⓇⒺ	呪われた腰衣	ヘカトンサブリガⓇⒺ	
武王の免罪符:胴ⓇⒺ	呪われた板金胸	ケーニヒキューラスⓇⒺ	戦ナ
武王の免罪符:両脚ⓇⒺ	呪われた板金股当	ケーニヒディヒリンⓇⒺ	
武王の免罪符:両足ⓇⒺ	呪われた板金靴	ケーニヒシューⓇⒺ	
地霊の免罪符:胴ⓇⒺ	呪われた鎖帷子	アダマンホーバークⓇⒺ	戦暗獣
地霊の免罪符:両手ⓇⒺ	呪われた鎖篭手	アダマンマフラⓇⒺ	
地霊の免罪符:両脚ⓇⒺ	呪われた鎖股当	アダマンブリーチズⓇⒺ	
神木の免罪符:両足ⓇⒺ	呪われた篠脛当	修羅篠脛当ⓇⒺ	モ侍忍
海霊の免罪符:胴ⓇⒺ	呪われた外套	ダルマティカⓇⒺ	白黒赤吟召
海霊の免罪符:両手ⓇⒺ	呪われた手袋	ゼニスミトンⓇⒺ	
海霊の免罪符:両足ⓇⒺ	呪われた靴	ゼニスパンプスⓇⒺ	

英霊・冥王の免罪符アイテム一覧

シリーズ名	免罪符名	使用する呪物	装備品名称	種別	装備品性能
英霊シリーズ（シャドウプレート装備）	英霊の免罪符ⓇⒺ	呪われた黒鉄冑	シャドウヘルムⓇⒺ	頭	防35 HP+15 MP+15 DEX+4 命中+2 攻+9 Lv75～ 戦ナ暗
		祟られた黒鉄冑	バルキリーヘルムⓇⒺ		防36 HP+17 MP+17 DEX+5 命中+3 攻+10 Lv75～ 戦ナ暗
		呪われた黒鉄胸甲	シャドウプレートⓇⒺ	胴	防55 STR+10 DEX−3 VIT+10 AGI−3 INT−3 MND−3 CHR−3 命中+5 攻+25 リジェネ Lv75～ 戦ナ暗
		祟られた黒鉄胸甲	バルキリープレートⓇⒺ		防56 STR+11 DEX−4 VIT+11 AGI−4 INT−4 MND−4 CHR−4 命中+6 攻+26 リジェネ Lv75～ 戦ナ暗
		呪われた黒鉄篭手	シャドウガントレⓇⒺ	両手	防23 HP+18 MP+18 CHR+4 命中+3 攻+5 Lv75～ 戦ナ暗
		祟られた黒鉄篭手	バルキリーガントレⓇⒺ		防24 HP+20 MP+20 CHR+5 命中+4 攻+6 Lv75～ 戦ナ暗
		呪われた黒鉄股当	シャドウクイシュⓇⒺ	両脚	防40 HP+25 MP+25 INT+4 MND+4 命中+5 攻+9 Lv75～ 戦ナ暗
		祟られた黒鉄股当	バルキリークイシュⓇⒺ		防41 HP+27 MP+27 INT+5 MND+5 命中+6 攻+10 Lv75～ 戦ナ暗
		呪われた黒鉄靴	シャドウサバトンⓇⒺ	両足	防20 HP+15 MP+15 AGI+4 命中+1 攻+8 Lv75～ 戦ナ暗
		祟られた黒鉄靴	バルキリーサバトンⓇⒺ		防21 HP+17 MP+17 AGI+5 命中+2 攻+9 Lv75～ 戦ナ暗
冥王シリーズ（シャドウコート装備）	冥王の免罪符ⓇⒺ	呪われたとんがり帽	シャドウハットⓇⒺ	頭	防18 MP+35 魔法命中率+5 敵対心−3 被物理ダメージ+3% Lv75～ 白黒赤吟召
		祟られたとんがり帽	バルキリーハットⓇⒺ		防19 MP+40 魔法命中率+6 敵対心−4 被物理ダメージ+4% Lv75～ 白黒赤吟召
		呪われた外衣	シャドウコートⓇⒺ	胴	防38 魔法命中率+10 敵対心−4 被物理ダメージ+6% 被魔法ダメージ−3% Lv75～ 白黒赤吟召
		祟られた外衣	バルキリーコートⓇⒺ		防39 魔法命中率+11 敵対心−5 被物理ダメージ+7% 被魔法ダメージ−4% Lv75～ 白黒赤吟召
		呪われた袖飾り	シャドウカフスⓇⒺ	両手	防14 INT+5 魔法命中率+3 敵対心−1 被物理ダメージ+2% Lv75～ 白黒赤吟召
		祟られた袖飾り	バルキリーカフスⓇⒺ		防15 INT+6 魔法命中率+4 敵対心−2 被物理ダメージ+3% Lv75～ 白黒赤吟召
		呪われた裙子	シャドウトルーズⓇⒺ	両脚	防28 魔法攻撃力アップ+4 魔法命中率+4 敵対心−2 被ダメージ+4% Lv75～ 白黒赤吟召
		祟られた裙子	バルキリートルーズⓇⒺ		防29 魔法攻撃力アップ+5 魔法命中率+5 敵対心−3 被ダメージ+5% Lv75～ 白黒赤吟召
		呪われた革靴	シャドウクロッグⓇⒺ	両足	防11 MND+5 CHR+5 魔法命中率+2 敵対心−2 被物理ダメージ+1% Lv75～ 白黒赤吟召
		祟られた革靴	バルキリークロッグⓇⒺ		防12 MND+6 CHR+6 魔法命中率+3 敵対心−3 被物理ダメージ+2% Lv75～ 白黒赤吟召

冥府の門番ごとの戦利品

ウィング	モンスター名	アイテム名
第Ⅰウィング	Hildesvini	マーリドの毛皮、マーリドの毛皮、マーリドのたてがみ
	Himinrjot	野牛の肉、野牛の毛皮、野牛の毛皮
	Nihhus	鎧竜の槌、鎧竜の角、鎧竜の装甲
	Hraesvelg	有翼獅子のたてがみ、有翼獅子の毛皮、有翼獅子の牙
	Hakenmann	オロボンの肉、オロボンの肉、オロボンの肉
	Morbol Emperor	アムルタートのつる、アムルタートのつる、ラッカー原木
第Ⅱウィング	Mokkuralfi	フランの肉、フランの肉、フランの肉
	Ariri Samariri	ポロッゴハット、ポロッゴハット、ポロッゴハット
	Balrahn	ソウルフレア触手、ソウルフレアの杖、ソウルフレアの衣

ウィング	モンスター名	アイテム名
第Ⅱウィング	Tanngrisnir	龍の鱗、龍の鱗、龍の爪
	Hrungnir	ミスリル鉱、ゴーレムの破片、ゴーレムの破片
	Andhrimnir	コースの腕輪、コースの法衣、コースの腕輪
第Ⅲウィング	Dendainsonne	ベヒーモスの角、ベヒーモスの角、ベヒーモスの毛皮※
	Gorgimera	キマイラの角、キマイラのたてがみ、キマイラのたてがみ※
	Stoorworm	ハイドラの肉、ハイドラの牙、ハイドラの牙※
	Freke	ケルベロスの肉、ケルベロスの爪、ケルベロスの皮※
	Vampyr Jarl	龍の血、合成獣の血、セイレーンの髪※
	Motsognir	魔人のどくろ、魔人の角、セイレーンの髪※

※まれに出現

共通素材

アダマンインゴット、アルザビウーツ鋼、エンジェルストーン、オリハルコン、クロマ鉄鉱、ゴールドインゴット、シンチレーター、プラチナインゴット

Heithrun撃破時の追加ボーナス

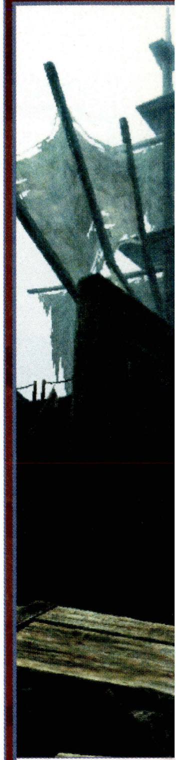
アダマンインゴット、アムリタ、アルザビウーツ鋼、アンブロシア、エンゼルスキン、オリハルコン、シンチレーター、スーパーエーテル+3、スターサファイア、マキシポーション+3、ユニコーンの角、昆吾石、水鉛鉱、与一の組緒

Odin戦のみ入手可能な装備品

ヴァルグリンドで冒険者を待ち受けるエインヘリヤル最強の敵Odinは、撃破時にここでしか入手できない装備品を落とすことがある。免罪符と違い確実に落とすわけではないが、どれも特殊な性能を持ち入手価値は高い。特に「ヴァルキリーフォーク」は、竜騎士の最終装備と言っても過言ではない性能を誇る。

オーディンが落とす可能性のある装備品（すべてⓇⒺがつく）

部位	Lv	名称	性能
両手槍	75	バルキリーフォーク	D95 隔492 ダブルアタック+3% ストアTP+3 竜
片手剣	75	ホフド	D42 隔236 HP+3% MND+5 CHR+5 追加効果:HPもしくはMP吸収 戦暗青
頭	75	ヴァルハラヘルム	防40 HP+30 VIT+4 被ダメージ−5% スロウ+5% 戦ナ暗
胴	75	ヴァルハラブレスト	防60 HP+50 被ダメージ−5% 敵対心+4 スロウ+5% 戦ナ暗



第Ⅰウイング

ロスヴァイセの間 / グリムゲルデの間 / ジークルーネの間

最大アンプル数	960
出現するザコの種類	1～2種類

エインヘリヤルのなかでもっともザコの種類が少ない第Ⅰウィングでは、最初から必ず冥府の門番が出現している。そのため、出現しているモンスターをすべて倒せばクリアとなる。また、冥府の門番のなかでも強敵といえるのはマーリド族のHildesviniだけ。Hildesviniが出現したとき以外は安定してクリア可能にならないと、この先のウィングをクリアしていくのは難しいだろう。

POINT 各ウィングの要注意モンスター

全ウィングで登場するやっかいなモンスターはボム族のLogi。完全睡眠耐性がある個体がおり「自爆」も使うので、少しずつ釣って集中攻撃すること。そのほか、2、3ウィングに出現するドラゴン族のOrmrも要注意。強化効果を全消去する「無の歌」を始めとしてやっかいな特殊技が多いので、できるだけ「スタン」などで止めていきたい。

出現する可能性のあるザコモンスター

名称	種族	数	光属性睡眠	闇属性睡眠
Bugard-X	ブガード族	6	○	○
Chigoe	チゴー族	12	○	○
Craven Einherjar	"ブフート"ゴースト族	12	○	△
Dark Elemental	エレメンタル族	12	○	×
Einherjar Eater	ワーム族	12	○	○
Flames of Muspelheim	ボム族(クラスター)	12	○	○
Hazhalm Bat	コウモリ族(1匹)	12	○	△
Hazhalm Bats	コウモリ族(3匹)	12	○	△
Hyndla	屍犬族	12	○	×
Infected Wamoura	ワモーラ族(成虫)	6	○	○
Logi	ボム族	12	×	×
Nickur	ドゥーム族	6	○	×
Rotting Huskarl	スケルトン族(戦士)	12	○	×
Rotting Huskarl	スケルトン族(魔道士)	12	○	×
Sjokrakjen	頭足族	12	○	○

○:効きやすい、△:やや効きにくい(精霊の印を使えば効く)、×:効かない

出現する可能性のある冥府の門番

Hakenmann(オロボン族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	おくび	範囲	貫通	静寂、悪疫
	セイズミックテール	範囲	スキル	物理ダメージ
	ナッシュ	単体	貫通	HP半減
	ヒプニックランプ	視線	貫通	睡眠(視線判定)
	潮泡	前方	貫通	水属性ダメージ、スロウ

注意すべき特殊技は範囲攻撃の「セイズミックテール」。ダメージが非常に大きいので、できるだけ「空蝉の術」で回避したい。前衛は幻影の数を多めに維持すること。発動は遅いので「スタン」で止めることも可能だが、連続使用することもあるので油断しないように。また、視線判定の「ヒプニックランプ」で寝ないように、後衛は敵に背を向けておこう。

Hildesvini(マーリド族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	オンラッシュ	単体	単体	物理ダメージ
	プロバシスシャワー	敵自身	−	HP回復
	牙門	敵自身	−	防御力アップ
	吸引	単体	貫通	強化効果吸収
	轟足	単体	スキル	物理ダメージ
	薙鼻	前方	スキル	物理ダメージ

戦闘中、特殊技を使うごとに3体のチゴー族を呼び出してくる。集中攻撃されるとひとたまりもないので、ターゲットを分散させつつ前衛のWSや黒魔道士の精霊魔法などを使って素早く倒すこと。また、後半になると使ってくる「プロバシスシャワー」はHPを大きく回復してしまう。「スタン」を使う順番を事前に決めておき、確実に発動を阻止すること。

Himinrjot(バッファロー族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	ビッグホーン	単体	単体	物理ダメージ
	ラピッドダンス	敵自身	−	回避率アップ
	ランパントナウ	単体	単体	物理ダメージ、麻痺
	ロウイン	範囲	貫通	悪疫

通常攻撃にノックバック効果が付いており、遠くにいるPCをターゲットとして選ぶ傾向がある。できるだけ全員が一カ所に集まって戦い、ターゲットされたPCは壁際に移動して攻撃に耐えよう。後衛がターゲットされることも多いので、「ストンスキン」や「ブリンク」などをかけるのを忘れずに。また、「ロウイン」による悪疫は、「ウィルナ」ですぐに治そう。

Hraesvelg(マンティコア族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	テールスイング	単体	単体	物理ダメージ、バインド
	テールスマッシュ	単体	単体	物理ダメージ
	デッドリーホールド	単体	単体	物理ダメージ
	リドル	範囲	貫通	MPmaxダウン
	大砂塵	単体	貫通	土属性ダメージ、暗闇
	大旋風	単体	貫通	風属性ダメージ、チョーク
	火炎の息	前方	貫通	火属性ダメージ

ランダムにターゲットを変えてくるというやっかいな特性を持つ。前衛、後衛ともに「空蝉の術」や「ストンスキン」などを使って攻撃に備えよう。また、最大MPが減少する「リドル」の効果はINTが高いほど強力になる。前記の特性のため回避しにくいが、後衛はできるだけ離れておくこと。ほかの特殊技はそれほど強力ではないので、短期決戦を狙おう。

Morbol Emperor("アムルタート"モルボル族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	ヴァンピリックルート	単体	単体	HP吸収、全強化効果吸収
	くしざし	単体	単体	物理ダメージ、麻痺
	甘い息	範囲	貫通	魔法ダメージ、睡眠
	臭い息	前方	貫通	土属性ダメージ、毒、麻痺、静寂、バインド、スロウ、ヘビィ

注意すべき特殊技は、範囲でさまざまな状態異常になる「臭い息」と範囲でダメージと睡眠効果がある「甘い息」。「臭い息」の状態異常は、麻痺と静寂から優先して治していこう。「甘い息」の効果範囲はとても広いので、前衛だけでなく後衛も必ず「毒薬」を飲むこと。また、通常攻撃の間隔も短めなので、前衛のHPは満タン近くを維持できるといい。

Nihhus(ウィプル族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	グラニットスキン	敵自身	−	前方からの物理ダメージをカット
	クリップリングスラム	範囲	スキル	物理ダメージ、麻痺、ノックバック
	クロッバー	前方	スキル	物理ダメージ、ノックバック
	デモラライジングロア	範囲	貫通	攻撃力ダウン
	バッターホーン	前方	スキル	物理ダメージ
	ボイリングブラッド	敵自身	−	ヘイスト、バーサク

効果を消去できない「グラニットスキン」で正面からのダメージは無効化されることが多いので、攻撃は側面から行うこと。また、後半使うようになる「クリップリングスラム」はダメージが大きい。「空蝉の術」回避できるので、前衛は幻影の数を多めに維持しよう。なお、「ボイリングブラッド」は敵の防御力が大きくさがるので、効果を消さないほうが早めに倒せる。

第Ⅱウイング

ヘルムヴィーゲの間 ／ ヴァルトラウテの間 ／ シュヴェルトライテの間

最大アンプル数	1440
出現するザコの種類	2～3種類

第Ⅰウィングから難易度がアップする第Ⅱウィングでは、最初から冥府の門番が出現していないことがある。この場合は出現しているザコを全滅した瞬間に、あらたに別のザコとともに冥府の門番が出現するのだ。そのため、最後のザコを倒す前に全員入口付近に移動し、新たに出現するザコに絡まれないようにすること。冥府の門番も第Ⅰウィングより強力になっているので注意が必要だ。

出現する可能性のあるザコモンスター

名称	種族	数	光属性睡眠	闇属性睡眠
Battlemite	ダイアマイト族	12	○	○
Chigoe	チゴー族	12	○	○
Craven Einherjar	"ブフート"ゴースト族	12	○	△
Einherjar Brei	スライム族	12	○	○
Einherjar Eater	ワーム族	12	○	○
Gardsvor	スパイダー族	12	○	○
Hazhalm Bat	コウモリ族(1匹)	12	○	△
Hazhalm Bats	コウモリ族(3匹)	12	○	△
Hazhalm Leech	リーチ族	12	○	○
Infected Wamoura	ワモーラ族	6	○	○
Logi	ボム族	12	×	×
Odin's Fool	インプ族	12	○	△
Ormr	ドラゴン族	6	○	○
Rotting Huskarl	スケルトン族(戦士)	12	○	×
Sjokrakjen	頭足族	12	○	○
Utgarth Bat	コウモリ族(1匹)	12	○	△
Utgarth Bats	コウモリ族(3匹)	12	○	△
Utgarth Leech	リーチ族	12	○	○
Waldgeist	ヘクトアイズ族	12	○	×
Winebibber	スライム族	12	○	○

○:効きやすい、△:やや効きにくい(精霊の印を使えば効く)、×:効かない

出現する可能性のある冥府の門番

Andhrimnir(コース族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	エンバウトメント	単体	単体	物理ダメージ、呪い
	サイレンスシール	範囲	貫通	静寂
	ダンスマカブル	単体	貫通	魅了
	メメントモーリ	敵自身	－	魔法攻撃力アップ

戦闘中に突然ワープし、ワープ先の近くにいるPCをターゲットにして特殊技を使う特性がある。後衛の近くにワープして「スリプガⅡ」を使うこともあるので、後衛だけは「毒薬」を使用しておくといい。「ダンスマカブル」で魅了されたPCは、「スリプガ」などを使って寝かせておこう。そのほか、ガ系魔法も使ってくるので、「スタン」で確実に止めていきたい。

Ariri Samariri(ポロッゴ族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	カエルの応援	敵範囲	－	魔法攻撃力アップ
	カエルの歌	単体	貫通	魅了、トード
	カエルの大合唱	範囲	貫通	範囲魅了、トード
	マジックハンマー	単体	貫通	魔法ダメージ、MPを吸収
	雨乞い	敵自身	－	次に使用する魔法が強化
	水風船爆弾	範囲	貫通	水属性ダメージ、静寂

注意すべき特殊技は後半使うようになる「カエルの大合唱」による範囲魅了効果。「スタン」で止められるので、事前に使用する順番を決めて準備しておくといい。万が一多くのPCが魅了された場合は、「スリプガ」などで寝かせておくこと。また、「天乞い」使用後に「デス」を使用することがあるので、こちらも「スタン」を使って確実に止めるようにしたい。

Balrahn(ソウルフレア族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	イモータルアナテーマ	範囲	貫通	呪い
	イモータルシールド	敵自身	－	魔法バリア
	イモータルマインド	敵自身	－	魔法攻撃力アップ
	トリビュレーション	範囲	貫通	暗闇、バイオ
	マインドブラスト	前方	全消去	雷属性ダメージ、麻痺
	レプロベーション	範囲	全消去	強化魔法全消去

「イモータルシールド」の効果中は魔法ダメージが一定量無効化される。これは「フィナーレ」などでも消せない。さらに、通常攻撃しなくなる代わりにガ系魔法を連発してくるので、精霊魔法を多用して効果を解除するといい。「トリビュレーション」による範囲バイオ効果のスリップダメージが大きいので、「イレース」を使って、なるべく早く治そう。

Hrungnir(ゴーレム族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	アイスブレイク	範囲	全消去	氷属性ダメージ、バインド
	クリスタルウェポン	単体	貫通	魔法ダメージ(属性は、火、水、風、土のどれか)
	クリスタルシールド	敵自身	－	プロテス
	クリスタルレイン	範囲	全消去	氷属性ダメージ
	サンダーブレイク	範囲	全消去	雷属性ダメージ、スタン
	重い一撃	単体	単体	物理ダメージ、ノックバック、敵対心減少

攻撃した瞬間に2体に分裂するのが特徴。味方を二手に分け、1体ずつ担当して攻撃していこう。範囲で効果がある特殊技が多いので、引き離して攻撃すること。「クリスタルウェポン」で悪疫や石化になることがあるので、すぐに治そう。また、1体を倒してからしばらくたつと、もう1体が分裂してしまう。HPを調整して、同時に倒すようにすること。

Mokkuralfi(フラン族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	ねたみ種	敵自身	－	魔法攻撃力アップ、魔法防御力アップ
	自画自賛	敵自身	－	魔法詠唱時間短縮
	罵詈雑言	前方	貫通	魔法防御力ダウン
	槍玉	単体	単体	物理ダメージ(5回攻撃)

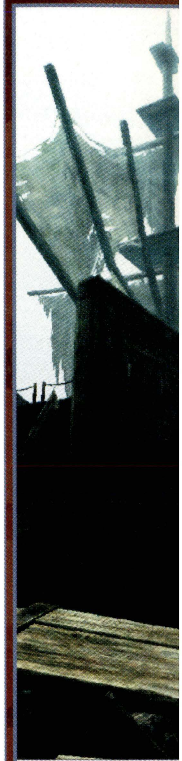
通常攻撃はせず、魔法と特殊技だけで攻撃してくる強敵。物理耐性が高い反面、魔法耐性が低いのが特徴だ。「自画自賛」使用直後の魔法詠唱は止められないので、前衛のHPは多めを維持すること。また、「罵詈雑言」で魔法防御力を下げられた状態で魔法を食らうと非常に危険。すぐに「イレース」で治そう。対策として、無闇に敵の前方で立たないこと。

Tanngrisnir("ダハク"ドラゴン族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	カオスブレード	前方	貫通	魔法ダメージ、呪い
	ヘヴィストンプ	範囲	複数	物理ダメージ、麻痺
	ペトロアイズ	視線	貫通	石化
	ボディプレス	範囲	複数	物理ダメージ
	棘の歌	敵自身	－	ダメージスパイク
	鉛の歌	範囲	貫通	ヘヴィ
	負の歌	範囲	全消去	魔法強化全消去、消去した効果の数に比例して威力上昇
	フレイムブレス	前方	貫通	火属性ダメージ

大ダメージとともに強化効果が全消去される「負の歌」を封じるために、「精霊の印」を使った「サイレス」で静寂状態にしておきたい。「カオスブレード」の呪いによる最大HP減少効果も強力なので「聖水」ですぐに治し、HPを回復させること。また、範囲ダメージの「ボディプレス」がかなり強力なので、できるだけ「スタン」で止められると楽に戦えるだろう。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



第Ⅲウイング

〈オルトリンデの間〉〈ゲルヒルデの間〉〈ブリュンヒルデの間〉

最大アンプル数	1960
出現するザコの種類	2~4種類

ヴァルグリンドへの最後の難関となる第Ⅲウィングでは、最大2回まで敵全滅後の再出現がある。敵の種類も2~4種類と増え、種族数や個体数が少ない場合は、その分だけHPが増える。ザコの合計HPは第Ⅰウィングの約2倍となるので、高い攻撃力が求められるのだ。また、冥府の門番も強敵揃いとなり、容易には突破できないようになっている。最低でも24人以上で挑戦するほうがいいだろう。

出現する可能性のあるザコモンスター

名称	種族	数	光属性睡眠	闇属性睡眠
Audhumbla	バッファロー族	6	○	○
Berserkr	デーモン族	12	○	○
Corrupt Einherjar	タウルス族	12	○	○
Djigga	チゴー族	12	○	○
Einherjar Eater	ワーム族	12	○	○
Experimental Poroggo	ポロッゴ族	12	×	○
Flames of Muspelheim	ボム族(クラスター)	12	○	○
Hafgygr	サソリ族	6	○	○
Idun	"ブフート"ゴースト族	12	○	△
Infected Wamoura	ワモーラ族	6	○	○
Liquified Einherjar	フラン族	12	○	△
Logi	ボム族	12	×	×
Manticore-X	マンティコア族	6	○	○
Margygr	アーリマン族	12	○	△
Marid-X	マーリド族	6	○	○
Odin's Jester	インプ族	12	○	△
Ormr	ドラゴン族	6	○	○
Sjokrakjen	頭足族	12	○	○
Soulflayer	ソウルフレア族	12	○	×
Utgarth Bat	コウモリ族(1匹)	12	○	△
Utgarth Bats	コウモリ族(3匹)	12	○	△
Utgarth Leech	リーチ族	12	○	○
Vampyr Dog	屍犬族	12	×	×
Vanquished Einherjar	スケルトン族(魔道士)	12	○	×
Wivre-X	ウィヴル族	6	○	○
Hervarth※	デーモン族(戦士)	1	○	○
Hjorvarth※	デーモン族(黒魔道士)	1	○	○
Hrani※	デーモン族(暗黒騎士)	1	○	○
Angantyr※	デーモン族(戦士)	1	○	○
Bui※	デーモン族(黒魔道士)	1	○	○
Brami※	デーモン族(暗黒騎士)	1	○	○
Barri※	デーモン族(戦士)	1	○	○
Reifnir※	デーモン族(黒魔道士)	1	○	○
Tind※	デーモン族(暗黒騎士)	1	○	○
Tyrfing※	デーモン族(戦士)	1	○	○
Hadding the Elder※	デーモン族(黒魔道士)	1	○	○
Hadding the Younger※	デーモン族(暗黒騎士)	1	○	○

○:効きやすい、△:やや効きにくい(精霊の印を使えば効く)、×:効かない

※冥府の門番のMotsognir(ドゥエルグ族)とともに出現

出現する可能性のある冥府の門番

Dendainsonne(ベヒーモス族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	サンダーボルト	範囲	全消去	雷属性ダメージ、スタン
	ダストストーム	範囲	スキル	物理ダメージ、暗闇
	フレイムアーマー	敵自身	―	ブレイズスパイク
	ワイルドホーン	前方	スキル	物理ダメージ
	衝撃波	前方	貫通	魔法ダメージ、ノックバック
	雄叫び	敵自身	―	ウォークライ

注意すべき点は、ほぼ詠唱時間なしで使う「メテオ」と、スタン効果があり効果範囲が広い「サンダーボルト」。「スタン」は無効なので最大HPを増やし、早めに回復すること。回避も高いので、命中を強化しよう。

Freke(ケルベロス族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	マグマホプロン	敵自身	―	ブレイズスパイク、ストンスキン
	サルファラスブレス	前方	スキル	火属性ダメージ
	ラヴァスピット	範囲	貫通	火属性ダメージ
	スコーチングラッシュ	範囲	スキル	物理ダメージ
	ユルレーション	範囲	貫通	麻痺
	ゲーツオブハデス	範囲	全消去	魔法ダメージ、バーン、敵対心減少

範囲麻痺の「ユルレーション」と大ダメージ+バーンの「ゲーツオブハデス」の2つが効果範囲が広く非常に危険。前者は後衛の麻痺を回復する後衛を何人か範囲外に待機させ、後者は「スタン」で確実に止めること。

Gorgimera(キマイラ族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	岩息	前方	貫通	石化
	サンダーストライク	前方	貫通	雷属性ダメージ、スタン
	テネブラスミスト	範囲	貫通	TP減少
	トゥールビヨン	前方	スキル	物理ダメージ、防御力ダウン、ノックバック
	ドレッドストーム	範囲	全消去	闇属性ダメージ、テラー
	フルミネーション	範囲	全消去	雷属性ダメージ、スタン、麻痺
	ブレイグスワイプ	範囲	スキル	物理ダメージ、バイオ、悪疫

広範囲で強力な麻痺状態になる「フルミネーション」は「スタン」で確実に止めたい。くらったときは白の「女神の祝福」を使うのがいい。また、「トゥールビヨン」の防御力ダウンはすぐに「イレース」で治そう。

Motsognir(ドゥエルグ族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	カックル	範囲	貫通	魔法攻撃力・防御力・命中率ダウン
	ネクロペイン	範囲	貫通	麻痺、呪い
	ネクロパージ	範囲	貫通	魔法ダメージ
	ヘルスナップ	範囲	貫通	スタン効果、デーモンの睡眠効果が切れる
	ヘルクラップ	前方	貫通	魔法ダメージ、ヘヴィ、ノックバック
	鮮血の饗宴	範囲	貫通	魔法ダメージ、テラー、敵に対してひるむようになる

12体のデーモン族(以下ザコ)とともに出現する強敵。ボスは無敵で、ザコを倒すとHPが減る。ザコは寝かせられるが、ボスの「ヘルスナップ」で起きるので、両者を引き離すこと。黒タイプから倒すのがオススメだ。

Stoorworm(ハイドラ族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	ポーラーブルワーク	敵自身	―	魔法バリア、ディスペルなど無効
	パイリックブルワーク	敵自身	―	物理バリア、ディスペルなど無効
	パイリックブラスト	前方	全消去	魔法ダメージ、悪疫。首1本時使用
	ポーラーブラスト	前方	全消去	魔法ダメージ、麻痺。首2本時使用
	バロフィールド	前方	貫通	魔法ダメージ、ヘヴィ
	トレンブリング	範囲	スキル	物理ダメージ、魔法効果を1つ消去
	ナーブガス	範囲	全消去	魔法ダメージ、毒、呪い。首3本時使用
	サーペンタインテール	範囲	スキル	物理ダメージ

斬属性の攻撃で首を切断すると、強力な特殊技を封印でき楽に戦える。「ナーブガス」の毒と呪いは、聖水と毒消しで直そう。また、正面にいるとブレス系攻撃のダメージが上がるので、敵の足元から攻撃すること。

Vampyr Jarl(ヴァンピール族)

	内容	対象	空蝉	効果
特殊技	ウイング・オブ・ゲヘナ	範囲	全消去	魔法ダメージ、ノックバック、スタン
	ノクトサービチュード	前方	貫通	魅了
	ノスフェラトゥキス	範囲	貫通	HP吸収、TP吸収
	ヒリオヴォイド	範囲	貫通	強化効果吸収
	ブラッドレイク	単体	単体	物理ダメージ、HP吸収
	断罪の瞳	視線	貫通	死の宣告(前方のみ)

「ノクトサービチュード」を使うと6体に分裂。この敵を倒した分だけボスのHPが減って再出現するので、1体ずつ倒すこと。なお、闇属性魔法に耐性があるので、強化を消すときは「魔法のフィナーレ」を使おう。

ヴァルグリンド

オーディンの間 | 最大アンプル数 2880

エインヘリヤル最強の敵Odinが待ち受けるオーディンの間では、これまでのウィングと違いザコモンスターは登場しない。しかし、OdinのHPが減少するごとに、3回に分けて3体ずつシャドウ族を呼び出してくるのが特徴だ。また、Odinの特殊技は範囲で効果があるものが多く、残りHP1割以下で使用する「ユッグ」使用後は近接攻撃がほとんど無効化される。そのため、狩人と召喚士などの「ユッグ」に影響されない攻撃役を何人か入れておこう。

オーディン戦の特徴

- 「スリプル」、「スタン」、「グラビデ」、「ディスペル」は無効
- HPの減少にともない、3体ずつ計3回シャドウ族を呼び出す
- 残りHPが10%程度になると、範囲戦闘不能効果がある「斬鉄剣」を使用
- 「斬鉄剣」使用後に使う「ユッグ」により、かなりの確率でオートアタックや魔法による敵対行動が無効化される(アビリティ・遠隔武器による行動を除く)
- Odinを倒すと戦利品を落とし、退出までの時間が5分となる

オーディンの使う特殊技

Odinの使う特殊技は残りHPと連動している。食事も含め「リレイズ」以外のすべての強化効果を消去する「サンゲタル」は、HPが10%減少するごとに使用する。また、HPが25%減少するごとに大ダメージ+バインドの「ゲイルレズ」を使用し、残りHP10%で「斬鉄剣」→「ユッグ」と使用する。このなかで「ゲイルレズ」は、10000ダメージを食らった人数で割った数値になるので全員で食らおう。上記以外の「オヴニル」、「ガグンラーズ」、「ヴァルファズル」は、「サンゲタル」使用ごとに使うタイミングが切り替わる。たとえば「ガグンラーズ」が選択されたら、次回の「サンゲタル」使用まで「ガグンラーズ」のみを使用するのだ。どの特殊技が選択されるかはランダムだが、特殊技をまったく使わない状態を含め、各特殊技は2回ずつ選ばれる。なお、「ユッグ」使用後は、これら3つの特殊技すべてをランダムで使用するようになる。「オヴニル」使用時は、「ブレクガ」、「スリプガII」といった各種ガ系魔法を多用するので注意。「ドレッドスパイク」は「魔法のフィナーレ」で確実に消そう。

特殊技一覧

名称	対象	空蝉	効果
斬鉄剣	範囲	貫通	戦闘不能(ヒーリング時は物理ダメージ)
オヴニル	範囲	全消去	ダメージ、防御力ダウン
ヴァルファズル	範囲	貫通	ダメージ、静寂、呪い
ユッグ	敵自身	—	PCキラーの効果を付加
ガグンラーズ	範囲	スキル	ダメージ、テラー
サンゲタル	範囲	全消去	強化効果全消去(食事含む)
ゲイルレズ	範囲	全消去	ダメージ、バインド

HPの減少にともなうOdinの行動

残りHP	行動	ヴァルキリー
90%	サンゲタル	ヴァルキリー召喚(1回目)
80%	サンゲタル	
75%	ゲイルレズ	
70%	サンゲタル	
60%	サンゲタル	
50%	サンゲタル	ヴァルキリー召喚(2回目)
	ゲイルレズ	
40%	サンゲタル	
30%	サンゲタル	
25%	ゲイルレズ	
20%	サンゲタル	
10%	斬鉄剣	ヴァルキリー召喚(3回目)
	ユッグ	

POINT 「斬鉄剣」発動前の予兆

Odinの残りHP10%程度で使用する「斬鉄剣」は、範囲で戦闘不能効果がある特殊技だ。しかし、発動時にヒーリング体勢になっていればダメージを受けるだけですむ。そのため、OdinのHPが10%近くになったら、盾役だけを残してほかの前衛は退避しておこう。魔法対策のために「毒薬」を飲んでいた場合は、「毒消し」などを使って治しておくこと。なお、斬鉄剣発動前には「研ぎ澄まされし白銀の刃は～」というOdinのセリフが表示される。このセリフが見えたら盾役も戦闘解除し、全員ヒーリング体勢に入ろう。

呼び出されるシャドウ族の対処

Odinが戦闘中に3体ずつ呼び出すシャドウ族は、Odinが「サンゲタル」を使用するタイミングで消滅する。そのため、1体につき1人の連れ回し役を付け、Odinから引き離して消えるまで連れ回しておこう。連れ回し役に最適なのは、足止めに使える「グラビデ」と「バインド」を使用でき、回復魔法と「空蝉の術」を使用可能なサポ忍の赤だ。また、シャドウ族は足が速いので、移動速度を上げる手段を用意しておくこと。なお、呼び出されるタイミングは、1回目は90%～60%、2回目は50%～20%の「サンゲタル」使用後、3回目は「斬鉄剣」使用後となる。

シャドウ族の特徴

- 移動速度が早い
- 「スリプル」は無効
- 「グラビデ」、「バインド」は有効
- 通常攻撃以外に魔法や遠隔攻撃をする個体もいる
- 「サンゲタル」使用後に出現する可能性あり
- OdinのHPをある程度減らすことで消滅

シャドウ族呼び出し時のセリフ

冥府の魂殿に囲われし無敗の戦乙女らよ、いざ突撃の鬨を上げよ!

出現するシャドウ族の名称

1回目	2回目	3回目
Grimgerde(吟)	Helmwige(赤)	Brunhilde(竜)
Schwertleite(赤)	Rossweisse(竜)	Gerhilde(竜)
Siegrune(竜)	Waltraute(吟)	Ortlinde(吟)



花鳥風月
Cosmic Elucidation

モンスターを撮影して得た報酬で、NMと戦うことができるのが花鳥風月だ。特色豊かなNMたちと戦うまでの手順とNMの情報を、ここで紹介しよう。

概要 「ゼニ」を貯めてNMと戦う

花鳥風月は、「獣写器ⓇⒺ」で敵を撮影したときに得られる「封獣板」をアトルガン白門のSanrakuにトレードすることで得られる「ゼニ(単位はモン)」という専用のポイント貯めるところから始まる。そして、ゼニを一定量消費すれば、各NM専用のトリガーアイテムと交換できるのだ。詳しい手順は右のチャートを参照してほしい。撮影に必要な「獣写器ⓇⒺ」、「獣影板Ⓔ」などのアイテムは、コロセウムのZandjarlからジェトンと交換で入手可能。ジェトンは、「アトルガン白銀貨」などのアトルガン貨幣をトレードすることで得られるほか、パンクラティオンに参加することでも稼げる。

POINT ジェトンを簡単に稼ぐには?

コロセウム入口のAbhremに「氷のクリスタル」と「封獣板」をトレードし、できた「魔獣鏡ⓇⒺ」をKadjayhalにトレードすることで「公式魔獣鏡ⓇⒺ」になる。これを第4ステージのSalyadhにトレードすることで、10分前後で100ジェトンくらいは稼げるはずだ。

撮影に使えるジェトン交換品

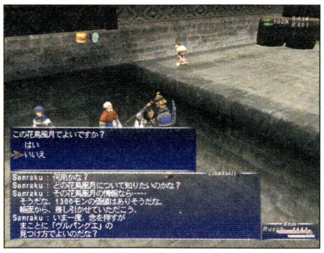
アイテム名	必要なジェトン
獣写器ⓇⒺ	2ジェトン
獣影板Ⓔ	
高速獣写器ⓇⒺ	500ジェトン
高速獣影板Ⓔ	

NMと戦うまでの手順

1. 「獣写器ⓇⒺ」などの撮影に必要なアイテムを入手
▼
2. モンスターの写真を撮って「封獣板」を入手
▼
3. 「封獣板」をSanrakuにトレード
▼
4. トリガーアイテムをSanrakuから入手
▼
5. トリガーアイテムに対応した「???」の場所に行き、トリガーアイテムをトレード
▼
6. 出現したNMを倒して報酬をゲット

システム 花鳥風月の進行

花鳥風月に登場するNMは、Step1～5の5段階に分かれており、最初にSanrakuからもらえるトリガーアイテムはStep1のNMのみ。それ以降のNMのトリガーアイテムを入手するには、「○○の割符」というだいじなものが必要となる。これはNM固有の戦利品(ギギルンのケープⓇⒺなど)をSanrakuにトレードすると入手でき、これを所持した状態でNMのリストを見ると、割符に対応したNMが選択可能となる。なお、この割符と交換できる戦利品はStep3までのNMは必ず落とすが、Step4のNMは落とさないことがある。Step4までたどり着くには最低でも22000モンものゼニが必要となることから、ヴァナ・ディールでも屈指の強さを誇る花鳥風月最強の敵、Pandemonium Wardenと戦える機会は少ない。



◀トリガーアイテムの交換レートは常に変動しており、交換する人が多いほど上昇する傾向にある。

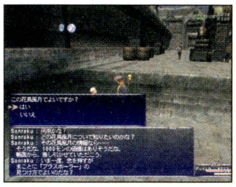
各ステップのモンスター名と必要な割符

リージョン		マムージャ蕃国			ハルブーン傭兵団領			アラパゴ諸島		
Step1	モンスター名	ヴルパングエ	チャムロッシュ	チーズマニアのギギルン	ブラスボーラー	クラレット	オブ	ヴェリオニス	リルアプカル	チガー
Step2	必要な割符	蒸栗の割符			臙脂の割符			木賊の割符		
	モンスター名	イリズイマ	怒れるアムーシャ	イリリサマリリ	アナンタボガ	リアクトン	デクストロース	ウルガル	法悦のザリクル	ヴェルデレト
Step3	必要な割符	萌葱の割符			東雲の割符			山吹の割符		
	モンスター名	アームドギアズ	芳香のゴトージャ	ディー	ノスフェラトゥ	金敷のブーボーロー	アカモート	惨痛のマジュラエフ	ラミアEX	ヌン
Step4	必要な割符	薄墨の割符	烏羽の割符	小豆の割符	滅紫の割符	黄金の割符	柿渋の割符	朽葉の割符	黒橡の割符	胡桃の割符
	モンスター名	ティンニン			サーラ・メーヤ			ティガー		
Step5	必要な割符	竜胆の割符			瑠璃の割符			紫苑の割符		
	モンスター名	パンデモニウム・ウォーデン								

Step 1

必要なモン	1000～	マムージャ蕃国	3体
		ハルブーン傭兵団領	3体
		アラパゴ諸島	3体

最初から挑戦できるStep 1のNMは、これ以降のStepに進むための通過点。それほど強いNMがおらず、特殊な挙動をする敵も少ないので、ほとんどの敵が6人前後いれば倒すことが可能だ。また、このStepでは戦利品と交換できる割符が、各方面で共通となっている。そのため、特に欲しい戦利品がないのであれば、戦うNMは移動が楽で倒しやすいのを選ぶといいだろう。オススメは、マムージャ蕃国方面はチーズマニアのギギルン、ハルブーン傭兵団領方面はブラスボーラー、アラパゴ諸島方面はリルアプカルもしくはチガーだ。



◀オススメのNMは、モンの交換レートが上がりやすい。安いときを狙って事前に交換しておこう。

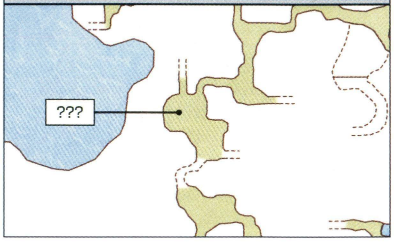
マムージャ蕃国方面 ヴルパングエ Vulpangue

種類	ブーク族
トリガーアイテム	地獄蝶々ⓇⒺ

特殊な挙動はないが、攻撃間隔が早く特殊技がやっかいな強敵。風曜日はNMの能力が上がるので、絶対に避けること。注意すべき特殊技は、範囲でダメージと強力なヘヴィ、ノックバック効果がある「ウィンドシアー」と「空蝉の術」の効果をダメージとともに消去する「イルウィンド」。前者は盾役が壁を背にして戦い、後者は前衛のHPを早めに回復させよう。なお、風属性と曜日と同属性の魔法ダメージは吸収されるので使わないように。

戦利品 ヴルパングエの翅ⓇⒺ（割符交換品）、シルフィードエペⓇⒺ、迦楼羅鉢金ⓇⒺ

出現場所とオススメルート
ワジャーム樹林(D−10)



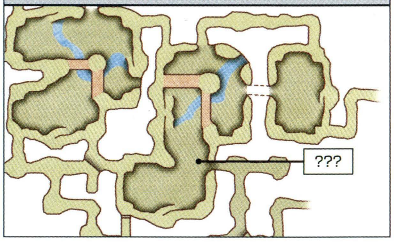
マムージャ蕃国方面 チャムロッシュ Chamrosh

種類	コリブリ族
トリガーアイテム	花蜜ⓇⒺ

NMが出現する場所の近くにはアクティブな敵がいるので、近くの通路まで連れてこよう。戦闘では範囲で魅了効果がある「漫談」への対処が重要。この特殊技は1回しか使わないので、全員で魅了されるか、使用するまで盾役以外は離れておくといい。また、「漫談」使用後は、「エアロガIII」、「エアロIV」などの風属性の魔法をほぼ詠唱時間なしで使ってくる。戦闘が長引くと危険なので、HPをまめに回復しつつWSなどを使って一気にHPを削ろう。

戦利品 チャムロッシュの嘴ⓇⒺ（割符交換品）、ドラグーンピアスⓇⒺ、エラトーケープⓇⒺ

出現場所とオススメルート
ワジャーム樹林(E−14)→マムーク(J−10)



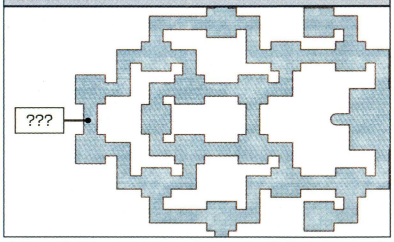
マムージャ蕃国方面 チーズマニアのギギルン Cheese Hoarder Gigiroon

種類	キキルン族
トリガーアイテム	ラットチーズⓇⒺ

近くにいるキキルン族とリンクするので、まずはそれを倒してから挑もう。回避が非常に高い代わりに精霊魔法は効きやすいので、黒魔道士多めの構成がオススメ。範囲で「ストンスキン」ができる青魔道士や学者がいるとさらに安定する。NMの挙動は特殊で、一定量以上ダメージを与えると爆弾を置きながら逃げだしてしまう。追いかけても余計なダメージを食らうだけなので、HPの回復や強化をしつつ、戻ってくるまで待とう。

戦利品 ギギルンのケープⓇⒺ（割符交換品）、ビーストスレイヤーⓇⒺ、アルマジロクウィスⓇⒺ

出現場所とオススメルート
移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群(E−9)



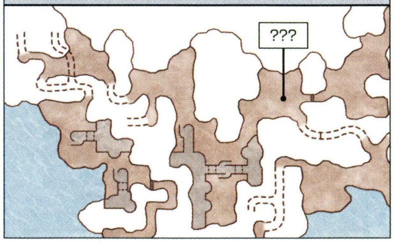
ハルブーン傭兵団領方面 ブラスボーラー Brass Borer

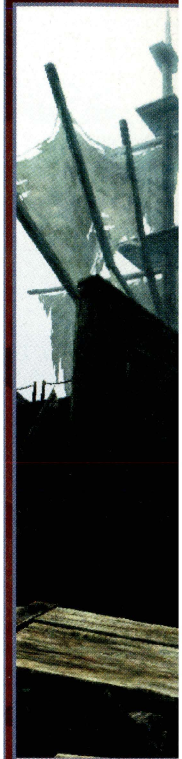
種類	ワモーラ族（幼虫）
トリガーアイテム	陰葉ⓇⒺ

出現地点付近にワモーラ族が生息しているので、事前に倒してから始めよう。このNMは移動速度が遅く、精霊魔法が効きやすいので黒魔道士多めの構成がオススメ。「グラビデ」を使うとさらに戦いやすくなる。特殊技のなかでは、範囲ダメージ+バーン状態になる「ヴィットリアリクスプレー」が要注意。スリップダメージが大きめなのですぐに回復すること。また、「アンバースクトゥム」の効果中は魔法ダメージも減るので「ディスペル」を忘れずに。

戦利品 ブラスボーラーの繭ⓇⒺ（割符交換品）、ライオンテーマーⓇⒺ、リッターヘンツェⓇⒺ

出現場所とオススメルート
移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山(J−7)





◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

ハルブーン傭兵団領方面

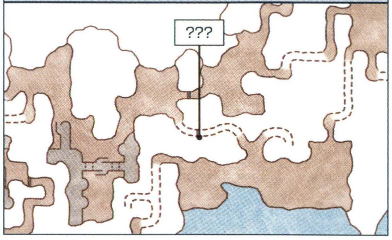
クラレット
Claret

種類	スライム族
トリガーアイテム	ペクチンⓇⒺ

NM出現場所の近くにはアクティブなスライム族がいるので、事前に倒しておこう。このNMは通常攻撃を行わなず特殊技のみで攻撃し、食らった人に強力なスリップダメージがある毒を付与する。範囲で効果のある特殊技が多いので、遠距離から精霊魔法でダメージを与えていくのがオススメだ。なお、「フルイドスプレッド」のダメージが大きいので、「空蝉の術」で回避できるサポ忍推奨。毒状態になったら「毒消し」を使ってすぐに治そう。

戦利品 ミニクラレットⓇⒺ(割符交換品)、ケーリュケイオンⓇⒺ、アルマトルクⓇⒺ

出現場所とオススメルート
移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山(J−8)



ハルブーン傭兵団領方面

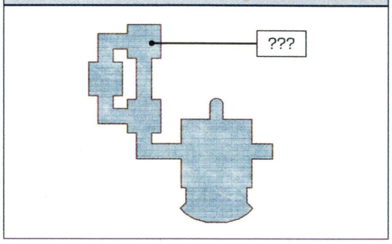
オブ
Ob

種類	オートマトン
トリガーアイテム	減摩油ⓇⒺ

オブは、からくり士のマニューバに対応して自身のフレームを切り替える特性がある。汎用と魔法フレーム時は、後半使用する「マジックモーター」がかなり危険なので、「ウィンドマニューバ」と「サンダーマニューバ」を使って射撃フレームにさせて戦うのがオススメだ。なお、こちらがオーバーロードするとオブが大幅に強化されるので注意すること。

戦利品 オブの手ⓇⒺ(割符交換品)、ギニョルピアスⓇⒺ、T.プロセッサー、アチューナー、イレーザー、コイラー、スチームジャケット、スモークスクリーン、ターゲットマーカー、ドラムマガジン、マナチャネラー、イコライザー

出現場所とオススメルート
移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群(H−9)(ワープ)→アルザダール海底遺跡群(G−7)



アラパゴ諸島方面

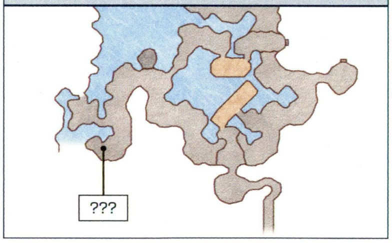
ヴェリオニス
Velionis

種類	スケルトン族
トリガーアイテム	金歯ⓇⒺ

出現地点に行くには、「ラミアの牙の鍵ⓇⒺ」で扉を開ける必要があるので事前に用意すること。このNMは通常攻撃は行わず、魔法と特殊技だけを使用する。ガ系魔法も使うので「スタン」で止めよう。特殊技は範囲ダメージを与えるものが多いので、近接攻撃をする前衛は少なめにしよう。また、反撃ダメージが大きい「ブレイズスパイク」が常時かかっており、これは解除できない。しかし、魔法詠唱中は効果が切れるので、近接攻撃はこのときを狙おう。

戦利品 ヴェリオニスの骨ⓇⒺ(割符交換品)、ホワイトジョーカーⓇⒺ、コルセアベルトⓇⒺ

出現場所とオススメルート
移送の幻灯「アズーフ監視哨」→カダーバの浮沼(I−5)→アラパゴ暗礁域(F−11)(途中で「ラミアの牙のカギ」を使用)



アラパゴ諸島方面

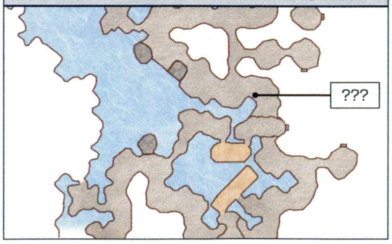
リルアプカル
Lil' Apkallu

種類	アプカル族
トリガーアイテム	油魚ⓇⒺ

ヴェリオニスと同様に、出現地点に行くまでに「ラミアの牙の鍵ⓇⒺ」が必要。基本的にはアプカル族と同じ挙動だが、「ヤーン」使用後に出現地点の回りを走り回る。走り終えると「貝独楽」を使うので、「スタン」で止めよう。また、HPが減ると走ったあとに「百烈拳」を使うようになるので、連れ回しながら攻撃するといい。なお、「ヤーン」は視線判定なので、後衛はつねに背を向けておくと回避できる。前衛は「毒薬」を飲んでおけば万全だ。

戦利品 リルアプカルの卵ⓇⒺ(割符交換品)、八卦腰巾ⓇⒺ、ヌメリストパンプスⓇⒺ

出現場所とオススメルート
移送の幻灯「アズーフ監視哨」→カダーバの浮沼(I−5)→アラパゴ暗礁域(I−9)(途中で「ラミアの牙のカギ」を使用)



アラパゴ諸島方面

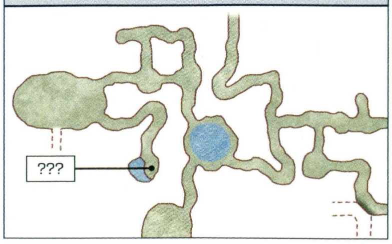
チガー
Chigre

種類	チゴー族
トリガーアイテム	腥血ⓇⒺ

出現場所の近くにはチゴー族が2体いるので、事前に倒しておこう。チガーは攻撃間隔が早く、通常攻撃に各種状態異常効果が付いている。この状態異常を回復すると高い敵対心が発生するので、ターゲットを安定させるのが難しい。HPはそれほど高くないので、短期決戦を狙おう。なお、付与される状態異常は毒が最初に選ばれることが多い。毒状態でなければほかの状態異常になりにくいので、「毒消し」でまめに治しておこう。

戦利品 チガーⓇⒺ(割符交換品)、ブラッドリングⓇⒺ、インセクトリングⓇⒺ

出現場所とオススメルート
ワジャーム樹林(G−7)→エジワ蘿洞(E−8)



Step2

必要なモン	2000〜

マムージャ蕃国	3体
ハルブーン傭兵団領	3体
アラパゴ諸島	3体

Step1に比べて全体的に敵の能力が上がるStep2では、特殊な挙動をするNMが多い。トリガーアイテムの交換に必要なゼニも増えるので、しっかりと対策をしてからNMに挑むこと。また、Step1と同じくNMの戦利品と交換する割符は各方面共通なので、1種類ずつ倒せばStep3のNMに挑むことは可能だ。先に進むだけならマムージャ蕃国方面はイリズイマ、ハルブーン傭兵団領方面はアナンタボガ、アラパゴ諸島方面はウルガルを選ぶといい。なお、マムージャ蕃国方面のイリリサマリリは、ほかのNMに比べて段違いに強いので注意しよう。



◀Step2のNMは、戦闘中に形態変化するものも多い。それぞれの形態の特性をチェックしておこう。

マムージャ蕃国方面 イリズイマ Iriz Ima

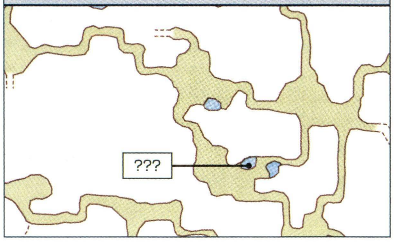
種類	マーリド族
トリガーアイテム	セニョリータパママRE

通常のマーリド族と同じく、移動速度が遅く、精霊魔法が効きやすい。黒魔道士多めのパーティで、精霊魔法を中心に攻撃するといい。HPは多めなので、じっくりと削ること。「グラビデ」は数回使うと耐性が付くので、ピンチ時以外は使用を控えよう。特殊技のなかでは物理と魔法防御力が大きく上がる「牙門」が厄介。消去できないので、効果時間中は連れ回すのがいい。なお、通常のマーリド族と違い、特殊技を使用してもチゴー族は出現しない。

戦利品 イリズイマの毛皮RE（割符交換品）、フェラーラRE、アヴォカピガッシュRE

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林(J−8)



マムージャ蕃国方面 怒根のアムーシャ Lividroot Amooshah

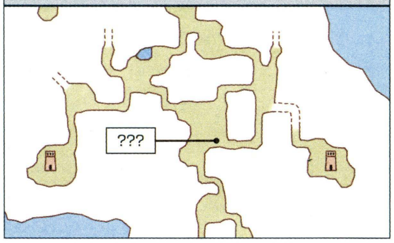
種類	"アムルタート"モルボル族
トリガーアイテム	膏血RE

出現場所の近くにアクティブな敵がいるので、事前に倒しておこう。NMの最大の特徴は、HPを削りきると3回まで復活すること。復活するごとにHPが増え、防御力と回避がアップするだけでなく、使用する特殊技が増える。1回復活後には「甘い息」、2回復活後には「臭い息」が追加され、最後の3回復活後には即死効果のある「生臭い息」が追加される。「生臭い息」は「スタン」で止めることもできるが、連れ回しながら戦うのがオススメだ。

戦利品 アムーシャのつるRE（割符交換品）、霊香の髪飾りRE、野伏脚絆RE

出現場所とオススメルート

バフラウ段丘(H−9)



マムージャ蕃国方面 イリリサマリリ Iriri Samariri

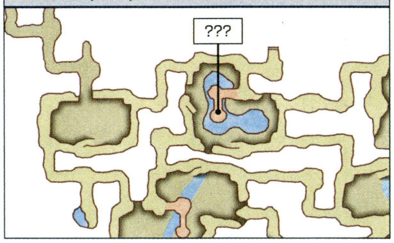
種類	ポロッゴ族
トリガーアイテム	サマリリの遺髪RE

周囲には多数のアクティブな敵が徘徊しているので、近くにいる敵は倒しておくこと。このNMは「カエルの応援」使用時にトード族5体を呼び出す。30秒ほどで消えるが、寝かせられないので「サンダガIII」などで一掃しよう。また、範囲魅了効果の「カエルの大合唱」や範囲ダメージ+静寂の「水風船爆弾」など範囲で危険な効果のある特殊技が多い。近づく前衛の数を絞り、召喚士や狩人などの攻撃で遠距離から削っていくといいだろう。

戦利品 イリリハットRE（割符交換品）、パドックトラウザRE、トードミトンRE

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「マムージャ監視哨」→バフラウ段丘(I−9)→マムーク(F−7)



ハルブーン傭兵団領方面 アナンタボガ Anantaboga

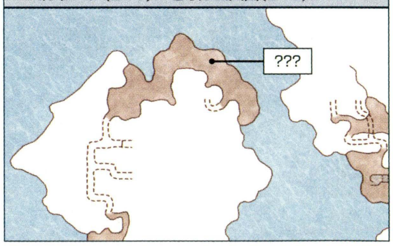
種類	"ダハク"ドラゴン族
トリガーアイテム	野牛の鮮肉RE

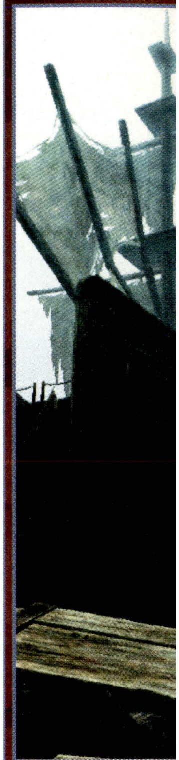
出現場所の近くにはNMと同族が徘徊している。近くにいるときは事前に倒しておこう。このNMには「グラビデ」、「バインド」が有効で、精霊魔法が効きやすい。特殊技は危険なものが多いので、黒魔道士多めの編成で遠距離から攻撃しよう。また、NMは「魔物達のララバイ」、「乙女のヴィルレー」などの歌を使用する。魅了されたPCは、すぐに寝かせておこう。なお、「負の歌」のダメージ軽減のため、強化魔法はできるだけかけないこと。

戦利品 アナンタボガの心臓RE（割符交換品）、八丁念仏団子刺しRE、トリリングダガーRE

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山(G−7)→ハルブーン(E−6)→ゼオルム火山(E−6)





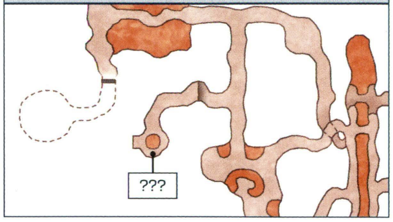
ハルブーン傭兵団領方面

リアクトン
Reacton

種類	ボム族
トリガーアイテム	骸炭ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山(G-7)→ハルブーン(E-6)→ゼオルム火山(E-9)→ハルブーン(K-9)→ハルブーン(H-6)



このNMは戦う前の移動が大変。途中には6人以上で操作する必要のある「Operating Lever」があるほか、感知遮断を見破るトロール族を倒して進む必要がある。出現場所の近くにはボム族がいるので、事前に倒しておくこと。NMはHPが減るごとに2段階に巨大化し、各種能力が強化されていく。また、最終段階では前方範囲の大ダメージ技「ヘルストーム」、さらにHPが残り少なくなると「自爆」まで使う。後半は短期決戦での撃破を目指そう。

戦利品 リアクトンの灰ⓇⒺ(割符交換品)、リアクトンのうでⓇⒺ、マジックストラップⓇⒺ

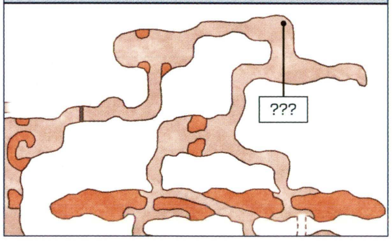
ハルブーン傭兵団領方面

デクストロース
Dextrose

種類	フラン族
トリガーアイテム	粗目糖ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山(G-7)→ハルブーン(E-6)→ゼオルム火山(E-9)→ハルブーン(J-6)



リアクトン同様、たどり着くまでが大変なNM。「Operating Lever」の操作は必要ないが、感知遮断を見破るトロール族を倒しながら進む必要がある。このNMの最大の特徴は、近くにいるフラン族から「悪平等」でHPを吸収しようとすること。事前に倒しておけばこの行動はないので、周囲にいるフラン族は倒しておくといい。また、物理攻撃よりは魔法攻撃のほうが有効なので、黒魔道士中心の編成でガ系魔法を「スタン」で止めつつ戦おう。

戦利品 デクストロースの肉ⓇⒺ(割符交換品)、アキレウススピアⓇⒺ、ルビーサラウィルⓇⒺ

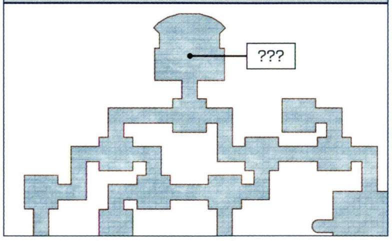
アラパゴ諸島方面

ウルガル
Wulgaru

種類	アクロリス族
トリガーアイテム	オパルスⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群(H-6)



このNMはHPが減ると攻撃方法が変わるのが特徴。出現時の形態では、特殊技「ダイアストレート」のみで、特殊技の構えから発動までのあいだしかダメージを与えられない。さらに、正面からの攻撃は無効なので、背面からHPを削ろう。HPが75%前後になると「デトネーティンググリップ」を使用し、ダメージ無効などがなくなる。あとは普通に攻撃すればOKだ。なお、ランダムで上半身がなくなり、敵が逃げるだけの状態になることがある。

戦利品 ウルガルの頭ⓇⒺ(割符交換品)、ライオットシールドⓇⒺ、必勝鉢巻ⓇⒺ

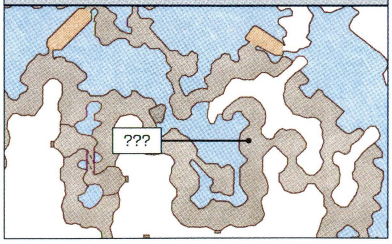
アラパゴ諸島方面

法悦のザリクル
Zareehkl the Jubilant

種類	クトゥルブ族
トリガーアイテム	メロー11号の抜け殻ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「イルルシ監視哨」→アラパゴ暗礁域(I-10)



このNMの出現場所では、戦闘不能になるとLamia No.19が現れることがある。戦闘中に絡まれるとやっかいなので、先に倒しておくといい。NMは素手の状態ではそれほど強くないが、「鯨波」使用後抜刀モードに入ると攻撃力が上がる。ある程度ダメージを与えると素手に戻るので、それまでは前衛への回復を早めに行うこと。また、残りHP25%前後で「ブラッドウェポン」を使用し、以後常時抜刀モードになるので、一気にたたみかけて倒そう。

戦利品 ザリクルの首飾りⓇⒺ(割符交換品)、ザリクルジャンビアⓇⒺ、ザリクルサイズⓇⒺ

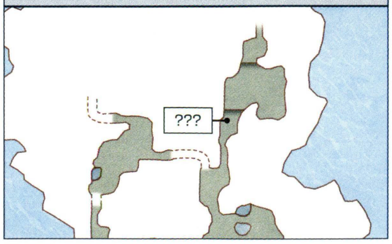
アラパゴ諸島方面

ヴェルデレト
Verdelet

種類	インプ族
トリガーアイテム	ミントドロップⓇⒺ

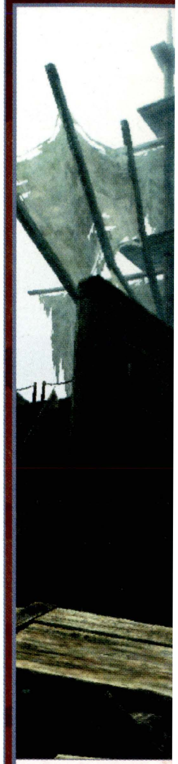
出現場所とオススメルート

移送の幻灯「アズーフ監視哨」→カダーバの浮沼(J-6)



出現場所の近くにインプ族が2体いるので、戦闘場所は手前の通路がオススメ。このNMは通常攻撃の頻度がかなり低く、魔法を中心に攻撃してくる。使う魔法はガ系魔法や「スリプガ」などで、詠唱時間はかなり短い。「スタン」で狙って止めることは難しいので、食らうことを前提に考えるといい。近接攻撃する前衛の数を絞り、ガ系魔法などを食らったら早めにHPを回復しよう。なお、回避が高めなので、命中を食事や歌で強化しておくこと。

戦利品 ヴェルデレトの翼ⓇⒺ(割符交換品)、ミューズタリカーⓇⒺ、ソリテールケープⓇⒺ



Step3

必要なモン	3000〜	マムージャ蕃国	3体
		ハルブーン傭兵団領	3体
		アラパゴ諸島	3体

Step3からはこれまでと違い、次のStepに進むためには各方面で3体ともNMを倒す必要がある。1回に3000モン以上と高額なゼニを要求されるので、Step4に進むためにはStep3だけで最低9000モンものゼニが必要となるのだ。一気に進めることは難しいので、1つずつ集めていこう。また、このStepから戦利品の種類が増え、エンキドゥ・オラクル・オーラムシリーズの防具を落とすようになる。さまざまなステータスが上昇する効果が付いた防具ばかりなので、P.318で性能を確認して欲しいものがあったら狙っていこう。



◀同じ防具を複数のNMが落とすこともある。その場合は、戦いやすいNMを選択するといいだろう。

マムージャ蕃国方面 アームドギアアズ Armed Gears

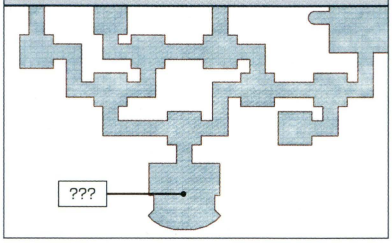
種類	3連ギア族
トリガーアイテム	フェライトⓇⒺ

最初は、防御力が高くほとんどダメージを与えられないが、NMがエン系魔法を使ったら、その属性に対する弱点属性の精霊魔法で攻撃しよう。HPが5割前後まで減ると防御力が下がるので、物理攻撃も加えて一気に倒すこと。ちなみに、初期のギア3体の状態は「レールキャノン」の範囲ダメージが強力なので、ギアの数が減るまで盾役以外は離れていよう。

戦利品 アームドギアの破片ⓇⒺ(割符交換品)、巴ⓇⒺ、オラクルグローブⓇⒺ、オーラムサバトンⓇⒺ、アースグリップⓇ、サンダーグリップⓇ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群(G−11)



マムージャ蕃国方面 芳香のゴトージャ Gotoh Zha the Redolent

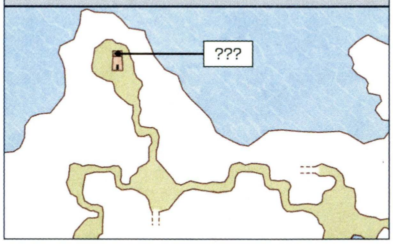
種類	マムージャ族
トリガーアイテム	シープボトフライⓇⒺ

出現直後のジョブは黒だが、戦闘中に白に変化する。黒のあいだは、ガ系魔法を「スタン」で確実に止めていけば問題ない。武器が壊れるか、「ステーヴトス」を使用して白になってからが本番。常時2回攻撃になり、特殊技を多用するようになる。特に「ワームアップ」後の「グランドバースト」と「ファイアースピット」のダメージは大きいので注意したい。

戦利品 ゴトージャの襟巻ⓇⒺ(割符交換品)、ナーゲルリングⓇⒺ、エンキドゥミトンⓇⒺ、オーラムクウィスⓇⒺ、ウォーターグリップⓇ、ライトグリップⓇ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林(F−5)



マムージャ蕃国方面 ディー Dea

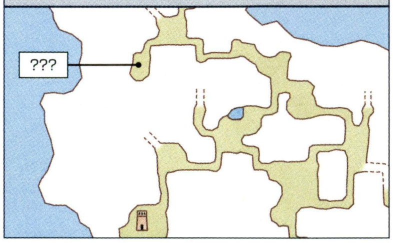
種類	ウィヴル族
トリガーアイテム	オルジリアカクタスⓇⒺ

出現場所の近くにアクティブな樹人族がいる。戦闘中に絡まれると厄介なので、誰かがわざと絡まれておき、NMを倒すまで広場の端などで抑えておくといい。戦い方は遠距離から精霊魔法でダメージを与え、ターゲットを取った人が連れ回すというもの。「グラビデ」や「バインド」は有効だが、数回で耐性が付くのでピンチになるまで使用は控えよう。

戦利品 ディーの角ⓇⒺ(割符交換品)、クレティネⓇⒺ、エンキドゥサブリガⓇⒺ、オラクルピガッシュⓇⒺ、ダークグリップⓇ、ファイアグリップⓇ

出現場所とオススメルート

バフラウ段丘(F−7)



ハルブーン傭兵団領方面 ノスフェラトゥ Nosferatu

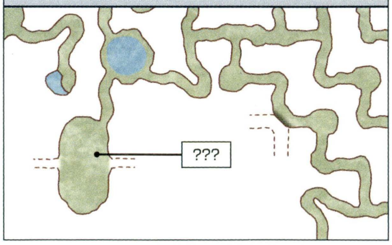
種類	ヴァンピール族
トリガーアイテム	紅血ⓇⒺ

出現場所の近くにアクティブな敵がいるので、戦闘場所は(F−7)のエリアチェンジ付近がいい。囮役が敵に絡まれてエリアチェンジするあいだに、盾役がNMを連れてこよう。NMは、約90秒ごとに3体の敵を召喚し、一斉に特殊技を使ってくるので、ターゲットを取っているメンバーのHPは満タンを維持すること。「断罪の瞳」は視線判定なので後ろを向いて避けよう。

戦利品 ノスフェラトゥの爪ⓇⒺ(割符交換品)、ラブリュスⓇⒺ、オーラムガントレⓇⒺ、エンキドゥレギンスⓇⒺ、アースグリップⓇ、ウィンドグリップⓇ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林(G−7)→エジワ蘿洞(F−9)



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

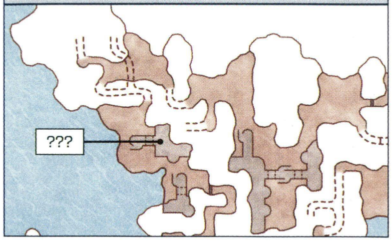
ハルブーン傭兵団領方面

金敷のブーボーロー
Khromasoul Bhurborlor

種類	トロール族
トリガーアイテム	ビネガーパイⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山(G−8)



戦闘場所は(G−7)のエリアチェンジ付近がオススメ。NMを誘導するときは、事前に囮役が道中の敵に絡まれてエリアチェンジすること。戦闘中に呼び出された敵は、誰か1人が担当して、ターゲットを取ってからエリアチェンジで消そう。また、このNMは残りHP2割前後で「インビンシブル」使用し、大ダメージの「オーバースロー」を連発する特徴がある。

戦利品 ブーボーローの腕甲ⓇⒺ(割符交換品)、シンバパックラーⓇⒺ、オラクルグローブⓇⒺ、エンキドゥサブリガⓇⒺ、アイスグリップⓇ、ダークグリップⓇ

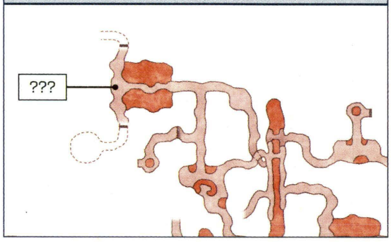
ハルブーン傭兵団領方面

アカモート
Achamoth

種類	ワモーラ族(成虫)
トリガーアイテム	石蜜ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

バフラウ段丘(F−8)→ハルブーン(G−4)



戦闘場所は(J−7)のエリアチェンジ付近にし、囮役が道中の敵を引き連れて逃げているあいだにNMを誘導しよう。戦闘中に幼虫を呼び出すが、誰か1人がターゲットを取ってエリアチェンジを利用して消そう。注意したい特殊技は「妖鱗粉」と「エラチックフラッター」。前者は「ディア」の効果をすぐに消し、後者は敵にかかったヘイスト状態を解除すること。

戦利品 アカモートの触角ⓇⒺ(割符交換品)、オラクルブラコーニⓇⒺ、オーラムサバトンⓇⒺ、オーガニクスⓇ、アイスグリップⓇ、サンダーグリップⓇ

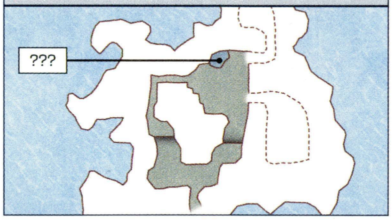
アラパゴ諸島方面

惨痛のマジュラエフ
Mahjlaef the Paintorn

種類	ソウルフレア族
トリガーアイテム	破魔の書ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群(H−8)(ワープ)→アルザダール海底遺跡群(H−8)(東側ワープ)→アルザダール海底遺跡群(H−7)→カダーバの浮沼(H−7)



出現場所の近くはアクティブな敵が多いので、戦闘場所は(I−6)の広場がオススメ。途中の通路にいるインプ族2体を倒してから誘導しよう。NMの最大の特徴は、HPが2割減少するごとに使う「イモータルシールド」で物理攻撃を無効化してくること。魔法ダメージを一定量以上与えると解除されるので、黒の精霊魔法を集中して早めに解除するといい。

戦利品 マジュラエフの杖ⓇⒺ(割符交換品)、レギオンスクトゥムⓇⒺ、オーラムガントレⓇⒺ、オラクルブラコーニⓇⒺ、ファイアグリップⓇ、サンダーグリップⓇ

アラパゴ諸島方面

ラミアEX
Experimental Lamia

種類	ラミア族
トリガーアイテム	ミルラⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ドゥブッカ監視哨」→カダーバの浮沼(H−8)→アラパゴ暗礁域(H−8)→アラパゴ暗礁域(F−6)(途中で「ラミアの牙のカギ」を1〜2個使用)→カダーバの浮沼(F−6)



出現場所の近くにはアクティブな敵が多数いる。出現場所南の段差は落ちると戻れないので、戦闘場所は敵に絡まれにくい(G−7)北側がいい。NMはHPが2割減るとメロー族を3体呼び出すので、盾役がNMを維持しているあいだに1体ずつ倒していこう。なお、メロー族を1体倒すごとにNMは「ベリーダンス」を使う。魅了されないように、背を向けておくこと。

戦利品 ラミアEXの腕輪ⓇⒺ(割符交換品)、滅鬼積鬼ⓇⒺ、オーラムクウィスⓇⒺ、エンキドゥレギンスⓇⒺ、アースグリップⓇ、ウォーターグリップⓇ

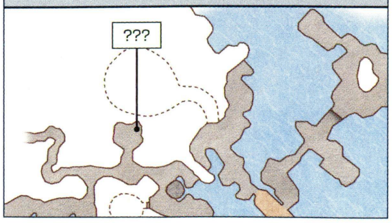
アラパゴ諸島方面

ヌン
Nuhn

種類	オロボン族
トリガーアイテム	ローズスカンピⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ドゥブッカ監視哨」→カダーバの浮沼(H−8)→アラパゴ暗礁域(H−8)→アラパゴ暗礁域(G−6)(途中で「ラミアの牙のカギ」を1〜2個使用)



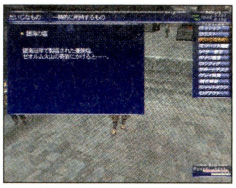
インプ族2体が出現場所の近くにいるので、事前に倒しておこう。NMの特徴は、序盤はHPを半減させる「ナッシュ」、後半はHPを1にする「デスナッシュ」を連発することだ。どちらも発動までにやや時間がかかるので、NMを連れ回して特殊技の発動を防ぎつつ遠距離から攻撃しよう。なお、通常攻撃のダメージが大きいので、攻撃役はサポ忍推奨だ。

戦利品 ヌンのランプⓇⒺ(割符交換品)、鬼の庖丁ⓇⒺ、エンキドゥミトンⓇⒺ、オラクルピガッシュⓇⒺ、ウィンドグリップⓇ、ライトグリップⓇ

Step4

必要なモン	4000〜	マムージャ蕃国	1体
		ハルブーン傭兵団領	1体
		アラパゴ諸島	1体

Pandemonium Wardenが待つStep5への最後の関門となるStep4では、アトルガン地方に生息するHNMと同タイプの敵が相手となる。どれも一筋縄ではいかない敵ばかりなので、しっかり準備してから挑もう。また、このStepではNMとの戦闘場所として専用フィールドが用意されている。ワジャーム樹林、ゼオルム火山、カダーバの浮沼にある「Engraved Tablet」を、Sanrakuから500モンと引き替えで入手できる「○○の塩」というだいじなものを所持した状態で調べることで入場可能だ。参加者全員が必要なので忘れないように。



◀各NMごとにだいじなものの種類が決まっている。別エリアのものではワープできないので注意しよう。

マムージャ蕃国方面 ティンニン Tinnin

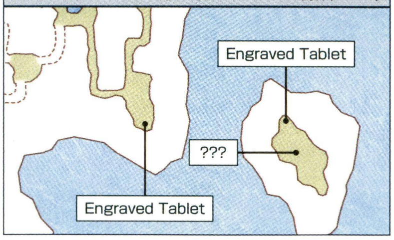
種類	ハイドラ族
トリガーアイテム	猿酒ⓇⒺ

NMはHPが半減した状態で出現するが、150秒ごとに2回までHPが25%ずつ回復し、そのたびに首が1本再生される。斬属性の攻撃で首を切ると強力な特殊技を封印可能だが、首は非常に切れにくい。範囲で強力な特殊技が多いので、遠距離からの攻撃を中心にしよう。なお、「ナーブガス」使用後は呪いを「聖水」で治してからHPを回復すること。

戦利品 ティンニンの牙ⓇⒺ(割符交換品)、オラクルキャップⓇⒺ、エンキドゥキャップⓇⒺ、エンキドゥハーネスⓇⒺ、秋水Ⓡ、アルカルロプスⓇ、八竜脛当Ⓡ、ハイドラの鱗、ハイドラの牙、ハイドラの肉

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林(H−13)にあるEngraved Tabletを調べて「偃月の塩(だいじなもの)」※を置く→ワジャーム樹林(J−13)



ハルブーン傭兵団領方面 サーラメーヤ Sarameya

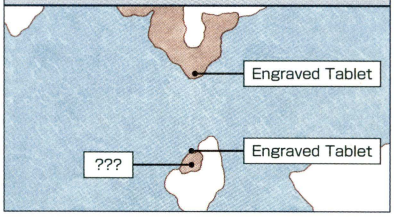
種類	ケルベロス族
トリガーアイテム	野牛の屍肉ⓇⒺ

このNMは時間をかけると咆哮後に強力な特殊技や魔法を連続で使用する。そのため、短期決戦を挑むのがオススメ。攻撃役の前衛を4人程度用意し、吟やコで強化後に全力で攻撃すれば、咆哮前に倒すことが可能だ。前衛のサポは忍にしておき、通常攻撃はできるだけ「空蝉の術」で回避。後衛は「ユルレーション」の範囲外まで離れておくことが重要だ。

戦利品 サーラメーヤの皮ⓇⒺ(割符交換品)、オラクルキャップⓇⒺ、オーラムアーメットⓇⒺ、オラクルローブⓇⒺ、フールキラーⓇ、八八王Ⓡ、八竜佩楯Ⓡ、ケルベロスの皮、ケルベロスの爪、ケルベロスの肉

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山(I−10)にあるEngraved Tabletを調べて「銀海の塩(だいじなもの)」※を置く→ゼオルム火山(I−12)



アラパゴ諸島方面 ティガー Tyger

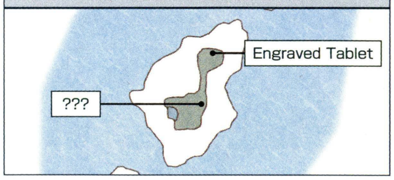
種類	キマイラ族
トリガーアイテム	野牛の燔肉ⓇⒺ

このNMと戦うときは位置取りが重要。出現場所の近くに段差があるので、前衛は低い位置、後衛は2段以上高い位置にいること。また、「トゥールビヨン」によるノックバック対策のために盾役は段差の壁を背にすること。特殊技では「フルミネーション」と「ドレッドストーム」が要注意。「フルミネーション」は予備動作が長いので「スタン」で確実に止めたい。

戦利品 ティガーの尾ⓇⒺ(割符交換品)、エンキドゥキャップⓇⒺ、オーラムアーメットⓇⒺ、オーラムキュイラスⓇⒺ、アンタレスⓇ、エンフォーサーⓇ、八竜籠手Ⓡ、キマイラの尾、キマイラのたてがみ、キマイラの角

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群((H−8)からワープ→(H−8)東側からワープ→(H−7)からカダーバの浮沼へ)→カダーバの浮沼(I−6)にあるEngraved Tabletを調べて「暗碧の塩(だいじなもの)」※を置く→カダーバの浮沼(H−8)



※ だいじなものの「○○の塩」は、アトルガン白門(E−8)にいるSanrakuから500モンと引き換えにもらうことができる

POINT 「封獣板」で高評価を得るには?

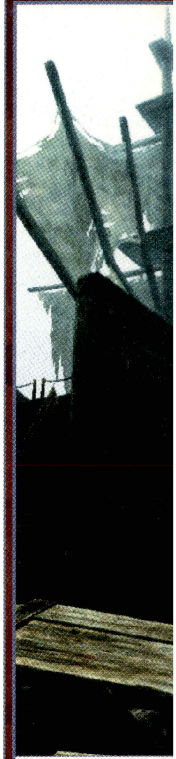
花鳥風月で必要になるゼニを効率よく稼ぐためには、渡す「封獣板」が高い評価を得る必要がある。そのためには、アトルガン白門(E−8)にいるRyoから聞ける「画題にふさわしい花鳥風月」、「最高の花鳥風月」で選ばれた敵を撮影対象にすること。また、撮影時の状態も評価に影響する。敵を瀕死の状態にしてから「スリプル」などで寝かし、敵正面から接写すると高評価を得られるだろう。なお、撮影時は「高速獣写器ⓇⒺ」→「獣写器ⓇⒺ」→「高速獣写器ⓇⒺ」と使うと撮影時間を短縮できる。

点数が加減されるおもな項目

項目	内容
敵との距離	近いほど高得点
敵との向き	正面からの撮影が高得点
敵の残りHP	少ないほど高得点
敵のレベル	高いほど高得点

撮影に向かない敵

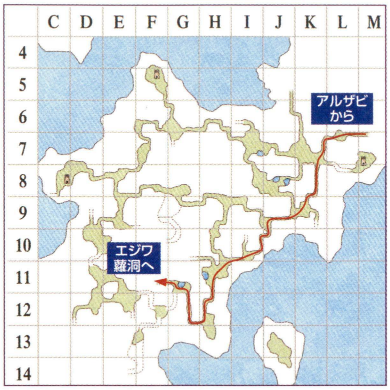
- 睡眠魔法がききにくい
- 静寂になる特殊技を使う
- 攻撃間隔が早い
- 「スリプル」や「ララバイ」などの魔法を使う

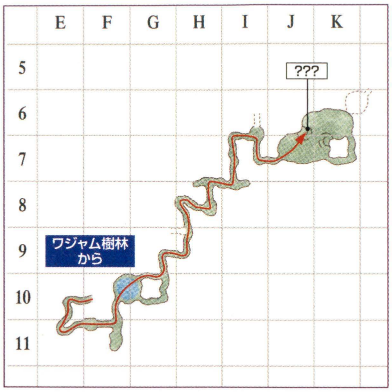


パンデモニウム・ウォーデンを倒せ!

花鳥風月最後にして最強の存在として登場するPandemonium Warden(以下、パンデモニウム)は、これまで倒してきたNMとは別格の強さを誇る。HPを削りきるごとに形態が変化するだけでなく、強力なペットを複数従えている。対処を間違えると即全滅もありえるほどの強敵なので、しっかりと戦法を確認してから挑戦すること。構成は盾役をサポ忍のナイトにし、攻撃役は狩人を中心にしておこう。また、メインで戦うアライアンスのほかに、ペットや戦闘場所付近にいるアクティブなモンスターを処理しつつ、メインの控えにもなるアライアンスを別に編成しておくといいだろう。

パンデモニウムの出現ポイントまでの道のり





戦闘前に用意しておくもの

パンデモニウム戦では、「毒消し」や「やまびこ薬」などの薬品に加えてリレイズ系アイテムと「昏睡薬」、「オポオポネックレス」を用意したい。特に「蘇生の髪飾り」などのリレイズ系アイテムは、戦闘不能になる機会が多いので未使用のものがオススメだ。また、戦闘時間短縮のために、攻撃役の食事は命中が上がるものよりも攻撃力が上がるものを選ぶこと。右のオススメの食事を参考に、予備も含めて1ダース程度は持っていこう。

用意したいアイテム

対象	アイテム名
全員	昏睡薬、オポオポネックレス、リレイズ系アイテム
攻撃役	毒消し、聖水
魔法を使うジョブ	やまびこ薬

オススメ食事

レッドカレーパン	効果時間30分
HP+25 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+1 STR+7 AGI+1 INT−1 攻+23%(上限150) 飛攻+23%(上限150) レジストスリープ デーモンキラー	

ハイドラキョフテ	効果時間3時間
STR+7 INT−3 攻+20%(上限150) 防+25%(上限70) 飛攻+20%(上限150) レジストポイズン	

アラビアータ	効果時間30分
HP+17%(上限140) STR+5 VIT+2 INT−7 攻+22%(上限90) 飛攻+22%(上限90) ストアTP レジストスリープ	

戦闘の流れ

パンデモニウムと戦うときに重要なことは、戦闘解除状態が続くことによる消滅を防ぐこと。そのため、戦闘解除状態になったら150秒経過する前に誰かに攻撃させよう。一瞬でも戦闘状態になればいいので、レベル1のPCでもOKだ。また、パンデモニウムとペットを同時に相手にするのは難しいので、別々に処理する必要がある。以下の手順を参考にして、ペット→ボスの順番に撃破していこう。

パンデモニウム戦の特徴

- 戦闘開始から2時間後にパンデモニウムは消滅
- 戦闘解除状態になってもHPは回復しない。ただし、この状態で???に戻り150秒経過するとパンデモニウムは消滅する。
- パンデモニウムはHPが0になると、つぎの形態に移行する(全11形態)
- 形態変化時に6体のペットを召喚する
- ペット同士はリンクするが、ペットを釣ってもパンデモニウムは反応しない

ステップ1 形態変化時にソロで攻撃

パンデモニウムとペットを切り離すための前準備として、形態移行後にパンデモニウムとペットを戦闘解除状態にさせる必要がある。そのためには、形態移行時に一瞬だけ現れる最終形態に対して「ポイズン」などで敵対行動を起こしてからパーティを抜け、形態移行後に倒されて戦闘不能になるといい。戦闘不能になるときは、ほかの味方が襲われないように離れた位置にいること。ペットの処理が終わったら蘇生して、パーティに戻ろう。

→

ステップ2 ペットを釣って処理

ペットは1体を釣るとすべてのペットがリンクして襲ってくるが、パンデモニウムから一定距離以上離れると戻っていく。これを利用して、盾役が釣って逃げているあいだにペットを1体ずつ引き抜き倒していく。これを6体のペットすべてを倒すまで繰り返せばOKだ。なお、パンデモニウムの近くで戦闘していると戻ってきたペットに襲われるので、離れた場所で戦闘すること。また、処理中もパンデモニウムを消滅させないように、適時攻撃しよう。

→

ステップ3 パンデモニウムを攻撃

ペットの処理が終わったら、パンデモニウムとの戦闘になる。盾役は「センチネル」などのアビリティを使って敵対心を稼ぎ、攻撃役が全力で攻撃できる環境を作ること。なお、どの形態でも範囲ダメージがある特殊技を使用するので、後衛や攻撃役は立ち位置には注意すること。また、離れた位置にいるPCがターゲットを取ると引き寄せが発動する。このときは無闇に動かず、盾役がターゲットを取り戻してくれるまでじっと耐えよう。

パンデモニウムとの戦闘

パンデモニウムが変化する形態は全部で11あるが、4つの段階に分かれている。第1段階ではサルベージの各遺構最終層に出てくるボス、第2段階ではアトルガン地方の蛮族王、第3段階ではアトルガン地方のHNMが登場し、すべて倒すと最終形態が出現する。最終形態だけはそれまでと違う戦法が必要になるので、しっかり確認して撃破を目指そう。

形態移行の流れ

1. サルベージボス型(全4形態、出現順は決まっていない)
▼
2. アトルガン獣人王型(全3形態、出現順は決まっていない)
▼
3. アトルガンHNM型(全3形態、出現順は決まっていない)
▼
4. 最終形態へ

サルベージボス型のポイント

サルベージボス型のパンデモニウムは、共通の特殊技のほかに各遺構のボス固有の特殊技を使用する。特に危険なのがバフラウ遺構型の「ホーミングミサイル」。敵対心減少の効果があるので、盾役にターゲットが戻るまで攻撃を止めよう。また、銀海遺構型がHPが2割程度減るごとに使う「ブレインジャック」には、「フィールティ」で対応するといい。なお、ペットの3連ギア族の「レールキャノン」は範囲ダメージが大きいので注意しよう。

モンスターデータ

本体(種族)	ペット
ゼオルム遺構型(チャリオット族)	3連ギア族
アラパゴ遺構型(チャリオット族)	
バフラウ遺構型(チャリオット族)	
銀海遺構型(チャリオット族)	

アトルガン蛮族王型のポイント

この形態のパンデモニウムはSPアビリティを使用する。特にGulool Ja Ja型が使う「微塵がくれ」が危険。効果範囲が広く戦闘不能になりやすいので、残りHPが2割を切ったら一気にHPを削ろう。また、Gurfurlur the Menacing型は攻撃力、防御力ともに高く厳しい戦いとなる。単体に大ダメージを与える特殊技が多いので、HPの回復は早めに行おう。Medusa型は「ベリーダンス」の魅了を背を向けて回避できれば、それほど苦労する相手ではない。

モンスターデータ

本体(種族)	ペット
Gulool Ja Ja型(マムージャ族)	マムージャ族
Gurfurlur the Menacing型(トロール族)	トロール族
Medusa型(ラミア族)	ラミア族、メロー族

アトルガンHNM型のポイント

この形態のパンデモニウムの戦いでもっとも注意したいのはHydra型。斬属性以外のダメージが効きにくいので、攻撃役を狩人からほかの前衛に入れ替えるといい。SPアビリティも惜しまず使って押し切ろう。そのほかの形態では、Cerberus型の「ゲーツオブハデス」、Khimaira型の「フルミネーション」が強力。特に後者は効果範囲が広いうえに麻痺の効果が強力なので、後衛が巻き込まれると全滅もありえる。「スタン」で確実に止めよう。

モンスターデータ

本体(種族)	ペット
Hydra型(ハイドラ族)	"ダハク"ドラゴン族
Cerberus型(ケルベロス族)	ボム族
Khimaira型(キマイラ族)	ブーク族

最終形態のポイント

最終形態ではパンデモニウムの攻撃力が高すぎて、これまでの形態のように盾役がターゲットを維持しながら削るというのは難しい。また、ペットも非常に攻撃力が高く、倒しても本体のHPが25%減るごとに呼び出されるので倒すメリットが少ない。パンデモニウムは戦闘解除状態になってもHPは回復しないので、盾役がペットを釣って逃げ、攻撃役が全力で攻撃後に全滅→蘇生を繰り返すことで少しずつ削るといい。蘇生後、前衛は「オポオポネックレス」を装備した状態で「昏睡薬」を使ってTPを溜め、次の攻撃に備えよう。なお、パンデモニウムには弱体魔法を含め魔法攻撃がほとんど効かないので、物理攻撃で攻めていくこと。

POINT アストラルフロウの対処法

パンデモニウムはHPが25%減少するごとに9体の召喚獣による「アストラルフロウ」を使う。発動までに若干の猶予があるので、衰弱などで戦いに参加していないメンバーは遠くに離れて食らわないようにすること。

パンデモニウムからのみ獲得できる特殊な装備品

パンデモニウムは撃破時に、「ケルベロスの皮」などのアトルガン地方のHNM固有の合成素材以外に、右表のような装備品を落とすことがある。どれもパンデモニウムからしか得られない装備品で特殊な性能があるので、入手する価値のある一品になっているのだ。

パンデモニウムが落とす固有装備

部位	Lv	名称	性能
格闘	71	シェンロンバグナウⓇⒺ	D+21 隔+51 STR+3 命中+10 ダブルアタック+1% モクシャ+3 モか
両手刀	72	七枝刀Ⓡ	D77 隔420 STR+7 DEX+7 残心効果アップ 侍
両手棍	75	ドルジェⓇ	D42 隔402 MP+20 魔法攻撃力アップ+25 ヒーリングMP+10 白黒赤吟召学
胴	75	八竜腹巻Ⓡ	防52 命中+20 攻+20 クリティカルヒット+5% 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+ 戦モ狩侍忍

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



モブリンズメイズモンガー

Moblin Maze Mongers

設計次第でさまざまな目的に使える特殊なコンテンツ、モブリンズメイズモンガー（以下MMM）。その設計方法とクリアまでの手順をここで紹介しよう。

概要 MMMの基礎知識

MMMはタビュラ、バウチャー、ルーンの3つの要素を組み合わせ、メイズと呼ばれる専用ダンジョンを作り出す多目的コンテンツだ。参加条件は下記のとおり。目的は経験値稼ぎから装備品入手までさまざまで、コンテンツの内容も目的に応じて変化する。目的次第ではNPCとの釣り対決といった、斬新な内容になることもあるのだ。右の手順でメイズタビュラを作成し、メイズ内でクリア条件を達成して報酬ゲットを目指そう。なお、クリア時にはモブリンマーブル（以下、マーブル）という専用ポイントが支給される。

MMMの参加条件

- 拡張ディスク『アルタナの神兵』をインストール済み
- 参加人数は1～6人
- 自身の設計もしくはコピーしたメイズでの突入は地球時間1日につき1回のみ可能。他人のメイズには何度でも参加可能

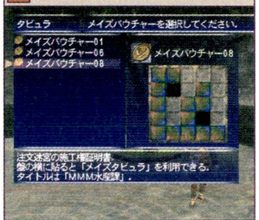
メイズタビュラの作成手順

1 メイズタビュラを選択



アイテム欄からメイズタビュラを使用し、作成画面を開く。

2 メイズバウチャーを選択



ウィンドウの左メニューから目的となるバウチャーを選択。

3 メイズルーンを配置



ルーンの一覧から、必要なものをすべて配置すれば完成だ。

POINT メイズタビュラはコピー可能

メイズタビュラは自分で作るだけでなく、ほかのPCが作って登録したものをコピーできる。これはコピータビュラと呼ばれ、ジュノ下層（H−9）のDuplidocから500ギルで購入すれば、自分で作ったものと同じように利用可能。自分が持っていないルーンなどを組み込んだタビュラが使えるメリットはあるが、登録されてない場合もある。コピータビュラが使えるのは5回までなので、再度手に入れる場合はいったん捨てよう。また、コピーしたタビュラの内容変更はできない。

MMMの流れ

完成したメイズタビュラをジュノ下層（G−11）の「Maze Mongers Shopfront」にトレード（パーティを組んでいるときはリーダーのみ可能）すると開始だ。基本的な制限時間は30分。トレード後に飛ばされるエリアはロビーエリアと呼ばれ、クリア条件の確認や音楽の変更ができるほか、メイズタビュラの内容によってはテンポラリアイテムを入手可能だ。準備が終わったらモブリンに話しかけてメイズに突入し、そこで特定の条件を達成すればクリアだ。

MMMのクリア手順

1. メイズタビュラをジュノ下層（G−11）の「Maze Mongers Shopfront」にトレード

▼

2. ロビーエリアでの準備完了後、モブリンと話してメイズ内へ

▼

3. メイズ内でクリア条件を達成

▼

4. 出現するモブリンに話しかけてメイズ内から脱出

POINT おたからポイントとは？

メイズ突入時に表示されるおたからポイントは、メイズ退出後32時間経過（地球時間）すると8時間（地球時間）ごとに1ポイントずつ蓄積され、最大6ポイントまで貯まる。これが貯まった状態でクリアすると、注文者のみ追加の報酬を得ることが可能。報酬の内容はマーブルのほかに、アイテムや経験値など、メイズタビュラの内容によりさまざま。損になることはないので、できるだけ貯めた状態で突入するといいだろう。

出現するモンスター

アイテム名	効果	必要マーブル
エクスポーション	HPを150回復	2
スーパーエーテル	MPを100回復	
ダスティポーション	HPを300回復	4
ダスティエーテル	MPを150回復	
ダスティエリクサー	HPとMPを最大値の25%回復	6
ダスティリレイズ	リレイズIII（効果時間は10分）	
ダスティウィング	TP+300	8
カトリコン	状態異常を1～3種類治す	

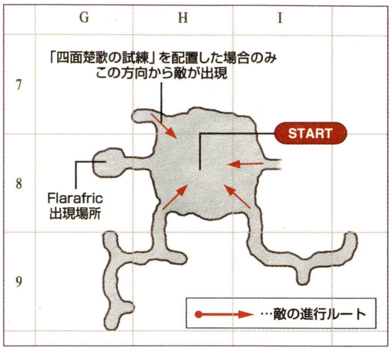
メイズバウチャーごとのクリア条件と手数料

No	タイトル	クリア条件	手数料
01	MMM駆除部1課	出現するモンスターを殲滅する	100ギル
02	MMM駆除部2課	押し寄せてくるモンスターを殲滅する	100ギル
03	MMM駆除部3課	区画を移動しながらモンスターを殲滅する	100ギル
04	MMM納品課	指定されたアイテムを合成する	150ギル
05	MMM人事部研修課	ゴブリンの若者を鍛え上げる	250ギル
06	MMM第2営業部	さまざまな宝物を持ち帰ってくる	100ギル
07	MMM傭兵課	強力なモンスター1体を討伐する	200ギル
08	MMM水産課	誰よりも先に魚をたくさんゲットすること	100ギル

メイズバウチャー02
MMM駆除部2課

手数料	100ギル
クリア条件	押し寄せてくるモンスターを殲滅すること
基準レベル	パーティ内の最低レベルのキャラクター

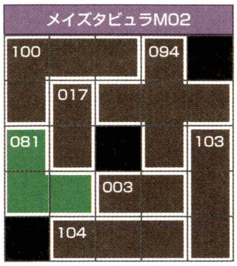
3方向から押し寄せてくる敵を全滅するのがこのMMM駆除部2課の目的。東、南東、南西のどの通路から敵がくるかはわからないので、経験値稼ぎで使う場合は絡まれないように西の通路に退避しておくこと。あとは出現する敵を順次釣って倒していけばOKだ。敵を全滅させたら、また新たな敵が出現する。これを繰り返し、3回敵を全滅させればクリアだ。なお、「四面楚歌の試練」を配置したときは北西の通路からも敵が出現するようになるほか、敵を全滅させる回数が4回必要となる。



クリアまでの流れ

1. ロビーエリアで準備を終えてスタート地点へ
2. 1～3グループ目の敵を殲滅
   - 「四面楚歌の試練」を配置した場合 → 3. 4グループ目の敵を殲滅
4. すべての敵を倒すと宝箱が出現
5. 宝箱を開けるとマップ西側に退出用のモブリンが出現
6. モブリンに話しかけてメイズから脱出

配置例　召喚獣を使って簡単ルーン集め



使用ルーン

003	「バード」
017	「偉力」
081	「移動速度」（風属性のマスに配置）
094	「おとしもの」
100	「疾風迅雷の試練」
103	「能力抑制の試練」
104	「詠唱抑制の試練」

敵が向かってくるのを利用して、パーティメンバーにレベル1のPCと高レベルの召喚士がいれば簡単にクリアできるルーン集め用の配置。レベル1のPCは開始後すぐに西の通路に退避し、召喚士はカーバンクルを召喚後スタート地点で/sitしておこう。あとはカーバンクルが近づいてきた敵に反応して自動的に攻撃し、全滅させてくれる。

POINT 駆除部1課との違い

モンスターを殲滅するという点ではMMM駆除部1課と変わりなく、配置も基本的に1課と同じで問題ない。大きな違いは、1課では配置済みの敵を倒していくのに対し、2課では敵を迎え撃つことになることだ。敵がリンクしやすく、自分のペースで敵を攻撃することができないため、経験値稼ぎでは、わざわざ2課を選ぶメリットが少ないと言える。

メイズバウチャー03
MMM駆除部3課

手数料	100ギル
クリア条件	区画を移動しながらモンスターを殲滅すること
基準レベル	パーティ内の最低レベルのキャラクター

区画を移動しながら、敵を殲滅するのがこのMMM駆除部3課だ。1区画の敵の殲滅が終わると「Rickety Ladder」が出現し、つぎの区画に進むことが可能になる。基本的には5区画、「四面楚歌の試練」配置時は10区画まで敵の殲滅が終わるとクリアだ。1区画に出現する敵は少ないので、少人数で経験値稼ぎをしたいときに使うといいだろう。ただし、「バード」などの種族ルーンを配置しても、完全に出現する敵の種族を絞り込めないので注意が必要だ。

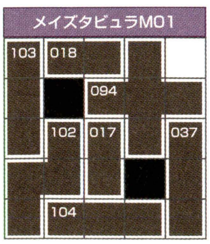
POINT 区画によりマップ内容が変化

このメイズ内はマップが存在せず、敵殲滅時に出現する「Rikeyty Ladder」の位置、数ともに決まっていない。また、一定時間ごとに近くにいるPCのHPもしくはMPを回復する「Moblin Idol」や、テンポラリアイテムを入手できる「???」が設置されていることがある。設置している区画を狙っていくことはできないが、設置されていた場合は積極的に利用して、戦いを有利に進めよう。

クリアまでの流れ

1. ロビーエリアで準備を終えてスタート地点へ
2. 1区画目の敵を殲滅
   - 先へ進む → 3. 2区画目の敵を殲滅（出口に戻る）
   - 先へ進む → 4. 3区画目の敵を殲滅（出口に戻る）
   - 先へ進む → 5. 4区画目の敵を殲滅（出口に戻る）
   - 先へ進む → 6. 5区画目の敵を殲滅（出口に戻る）
   - 「四面楚歌の試練」を配置＆先へ進む → 7. 各区画の敵を殲滅（10区画目まで）（出口に戻る）
8. 出口フロアへとワープして宝箱が出現
9. 宝箱を開けると近くに退出用のモブリンが出現
10. モブリンに話しかけてメイズから脱出

配置例　最後まで進めば多くのルーンを入手可能



使用ルーン

012	「エレメンタル」
017	「偉力」
037	「MP」
094	「おとしもの」
102	「四面楚歌の試練」
103	「能力抑制の試練」
104	「詠唱抑制の試練」

時間はかかるが、最後の10区画まで進んでクリアすれば、駆除部のなかでは多めのマーブルを得られる。レベル1のPCをパーティに加えておけば、楽に進んでいくことができるだろう。なお、報酬のルーンだけが欲しい場合は、最初の区画の敵を殲滅してから帰還すると、短時間で報酬を入手できる。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



メイズバウチャー04
MMM納品課

手数料	150ギル
クリア条件	指定されたアイテムを合成すること
基準レベル	パーティ内の最低レベルのキャラクター

メイズ内の各所に配置されている各種ポイントや敵を倒して素材を入手し、NPCにオーダーされたアイテムを合成して納品するのが目的。素材は基本的に手に入れた段階でNPCのもとに転送され、合成時に利用できる。必要な素材が揃ったら、「Fabricant Idol」の近くで合成を行おう。この際、1人で合成するか、複数人で合成するかを選択でき、後者のほうが成功率やHQ率が高い。できるだけこちらで合成していこう。できたアイテムを納品を通常は2回、「四面楚歌の試練」配置時は3回繰り返せばクリアだ。なお、合成時には完成品に対応した合成スキルが上昇することがある。

POINT NMから素材を入手

「バード」などの種族ルーンを配置するとNMが出現し、倒すと素材を落とす。この素材は転送されないのでNPCに直接渡そう。

ルーンと落とす素材の対応

対象	アイテム
プラントイド	汚い合板
アモルフ	歪なインゴット
ヴァーミン	金色のインゴット
ヴァーミン	ごわごわした堅革
ドラゴン	奇妙な骨細工
アンデッド	ぬめぬめした布
アモルフ	ブラックの液体
アルカナ	べたべたした錬粉

クリアまでの流れ

1. ロビーエリアで準備を終えてスタート地点へ
2. Doledriqから1つ目の納品物を聞く
3. 素材を集める
4. 1つ目の納品物を合成
5. Doledriqに納品して2つ目の納品物を聞く
6. 素材を集める
7. 2つ目の納品物を合成
8. Doledriqに納品
   - 「四面楚歌の試練」を配置した場合
9. Doledriqから3つ目の納品物を聞く
10. 素材を集めて3つ目の納品物を合成
11. Doledriqに納品
12. 出現した宝箱を開けるとスタート地点付近に退出用のモブリンが出現
13. モブリンに話しかけてメイズから脱出

素材を入手しよう

素材の入手方法は、「Logging Point」などの各種ポイントを調べるか、敵を倒すかの2種類。前者は1カ所につき3回まで調べることが可能で、道具は突入時に自動的にもらえるので用意する必要はない。後者は弱い敵と強い敵の2種類おり、倒すことで「???」が出現する。ここを調べるとアイテムを入手できるが、強い敵のほうがいいアイテムが出る可能性が高い。また、素材ごとに倒す敵が違うので、下表でアイテムと敵の対応をチェックしよう。

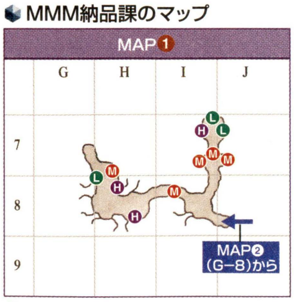
素材の入手先一覧

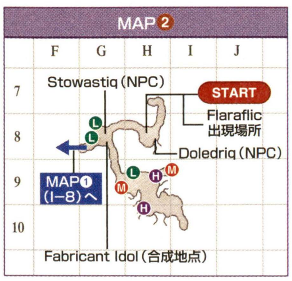
スキル	アイテム名	モンスター名(弱)	モンスター名(強)	ポイント
木工	黴びた原木、湿気った原木、黒ずんだ原木	Flytrap	Rafflesia	Logging Point
鍛冶	錆びたナゲット、煤けたナゲット、焦げたナゲット	Worm	Slug	Mining Point
彫金	銅色のナゲット、鈍色のナゲット、銀色のナゲット	Leech	Gnole	Mining Point
革細工	てらてらした黒革、つるつるした銀革、ぼこぼこした金革	Lizard	Peiste	Harvesting Point
骨細工	うす汚れた骨、うす汚れた牙、うす汚れた角	Skeleton	Opo-opo	Harvesting Point
裁縫	つやつやした銀糸、きらきらした金糸、けばけばした黒糸	Crawler	Spider	Harvesting Point
錬金術	シアンの液体、マゼンタの液体、イエローの液体	Crab	Kraken	Logging Point
調理	さらさらした米粉、ぼろぼろした骨粉、ふわふわした卵粉	Ladybug	Gnat	Mining Point

POINT 合成スキルの選択方法

NPCがオーダーしてくるアイテムは、基本的にはタビュラをトレードした人の合成スキルのなかで、もっとも高いものに対応したアイテムとなる。しかし、「鍛冶」、「彫金」などの合成スキルが名前になっているルーンを配置することで、その合成スキルに対応したアイテムをオーダーにすることが可能だ。なお、「鍛冶」などのルーンは「おとしもの」配置時のクリア報酬でしか入手できず、MMM納品課でしか配置できない。

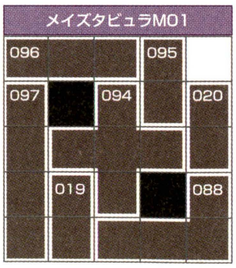
MMM納品課のマップ





M…Mining Point　L…Logging Point　H…Harvesting Point

配置例 手軽に合成スキルを上げられる



使用ルーン

- 019 「微力」
- 020 「雑魚」
- 088 「彫金」
- 094 「おとしもの」
- 095 「迅速な合成」
- 096 「丁寧な合成」
- 097 「巧妙な合成」

MMM納品課ではメイズ内ですべての素材が揃うので、素材集めの手間を減らしつつ合成スキルを上げられる。彫金や鍛冶の素材は高額なものが多く、完成させても赤字になることが多いので、このバウチャーを利用して合成スキルを上げるといいだろう。上記の配置例では「微力」や「雑魚」で敵を弱めに設定し、「おとしもの」を配置することで敵から得られる素材の量を増やしている。敵を積極的に倒して、素材を集めていくこと。なお、この設定で簡単にクリアできるようなら、「おとしもの」の代わりに「四面楚歌の試練」を配置するといい。さらに合成スキルが上がるチャンスを増やせる。

納品用のアイテムを合成しよう

メイズ内で合成できるアイテムは中間素材と完成品の2つに分けられる。最初のオーダーは必ず中間素材で、以降は完成品が指定されることになる。完成品はランクが高くなるほど多くの材料が必要になるので、表のレシピを参考に的確に素材を集めていこう。なお、HQの完成品を納品した場合は、クリア時に通常時とは違う素材をもらうことができる。

中間素材のレシピ

スキル	中間素材	レシピ
木工	汚い合板	黴びた原木×3、湿気った原木×2、黒ずんだ原木×1
鍛冶	歪なインゴット	錆びたナゲット×3、煤けたナゲット×2、焦げたナゲット×1
彫金	金色のインゴット	銅色のナゲット×3、鈍色のナゲット×2、銀色のナゲット×1
革細工	ごわごわした堅革	てらてらした黒革×3、つるつるした銀革×2、ぼこぼこした金革×1
骨細工	奇妙な骨細工	うす汚れた骨×3、うす汚れた牙×2、うす汚れた角×1
裁縫	ぬめぬめした布	つやつやした銀糸×3、きらきらした金糸×2、けばけばした黒糸×1
錬金術	ブラックの液体	シアンの液×3、マゼンタの液×2、イエローの液×1
調理	べたべたした錬粉	さらさらした米粉×3、ぼろぼろした骨粉×2、ふわふわした卵粉×1

完成品のレシピ

スキル	ランク	完成品	レシピ
木工	素人	MMMスタッフ	汚い合板×2、黴びた原木×2、湿気った原木×3、鈍色のナゲット×2、てらてらした黒革×2、つるつるした銀革×1
	見習い	MMMシールド	汚い合板×3、ぬめぬめした布×1、銅色のナゲット×2、てらてらした黒革×1
	徒弟	MMMコッファー	汚い合板×3、ごわごわした堅革×1、銅色のナゲット×2、銀色のナゲット×1、シアンの液体×3、イエローの液体×1
	下級職人	MMMハム	汚い合板×3、べたべたした練粉×1、うす汚れた骨×5、錆びたナゲット×2、煤けたナゲット×1
	名取	MMMテーブル	汚い合板×3、ごわごわした堅革×1、べたべたした練粉×1、マゼンタの液体×3、イエローの液体×2
	目録	MMMボックス	汚い合板×3、奇妙な骨細工×2、マゼンタの液体×3、イエローの液体×2、うす汚れた牙×2、うす汚れた角×1
鍛冶	素人	MMMソード	歪なインゴット×2、錆びたナゲット×2、黴びた原木×3、湿気った原木×2，うす汚れた骨×2、うす汚れた牙×1
	見習い	MMMアクス	歪なインゴット×3、ごわごわした堅革×1、黴びた原木×2、うす汚れた骨×1
	徒弟	MMMカタナ	歪なインゴット×3、金色のインゴット×1、錆びたナゲット×2、焦げたナゲット×1、黴びた原木×3、黒ずんだ原木×1
	下級職人	MMMゴルジェ	歪なインゴット×3、ぬめぬめした布×1、黴びた原木×5、さらさらした米粉×3、ぼろぼろした骨粉×1
	名取	MMMヘルム	歪なインゴット×3、ぬめぬめした布×1、奇妙な骨細工×1、鈍色のナゲット×3、銀色のナゲット×2
	目録	MMMボックス	歪なインゴット×3、ぬめぬめした布×2、湿気った原木×3、黒ずんだ原木×2、つるつるした銀革×2、ぼこぼこした金革×1
彫金	素人	MMMリング	金色のインゴット×2、銅色のナゲット×2、錆びたナゲット×3、煤けたナゲット×2、さらさらした米粉×2、ぼろぼろした骨粉×1
	見習い	MMMバングル	金色のインゴット×3、ぬめぬめした布×1、錆びたナゲット×2、さらさらした米粉×1
	徒弟	MMMクラウン	金色のインゴット×3、奇妙な骨細工×1、銀色のナゲット×1、つやつやした銀糸×2、けばけばした黒糸×1
	下級職人	MMMカフス	金色のインゴット×3、ぬめぬめした布×1、うす汚れた骨×5、錆びたナゲット×2、煤けたナゲット×1
	名取	MMMヘルム	金色のインゴット×2、奇妙な骨細工×1、ぬめぬめした布×1、煤けたナゲット×3、焦げたナゲット×2
	目録	MMMボックス	金色のインゴット×3、べたべたした練粉×2、マゼンタの液体×3、イエローの液体×2、つるつるした銀革×2、ぼこぼこした金革×1
革細工	素人	MMMベルト	ごわごわした堅革×2、てらてらした黒革×2、黴びた原木×3、湿気った原木×2、シアンの液体×2、マゼンタの液体×1
	見習い	MMMブーツ	ごわごわした堅革×3、歪なインゴット×1、黴びた原木×2、シアンの液体×1
	徒弟	MMMジャーキン	ごわごわした堅革×3、金色のインゴット×1、てらてらした黒革×2、ぼこぼこした金革×1、つやつやした銀糸×3、けばけばしい黒糸×1
	下級職人	MMMゴルジェ	ごわごわした堅革×2、歪なインゴット×1、銅色のナゲット×5、シアンの液体×3、マゼンタの液体×1
	名取	MMMテーブル	ごわごわした堅革×2、汚い合板×1、ブラックの液体×1、ぼろぼろした骨粉×3、ふわふわした卵粉×2
	目録	MMMボックス	ごわごわした堅革×3、金色のインゴット×2、ぼろぼろした骨粉×3、ふわふわした卵粉×2、煤けたナゲット×2、焦げたナゲット×1
骨細工	素人	MMMピアス	奇妙な骨細工×2、うす汚れた骨×2、銅色のナゲット×3、鈍色のナゲット×2、黴びた原木×2、湿気った原木×1
	見習い	MMMナイフ	奇妙な骨細工×3、ぬめぬめした布×1、銅色のナゲット×2、黴びた原木×1
	徒弟	MMMバグナウ	奇妙な骨細工×3、歪なインゴット×1、うす汚れた骨×2、うす汚れた角×1、てらてらした黒革×3、けばけばした黒糸×1
	下級職人	MMMカラー	奇妙な骨細工×3、ブラックの液体×1、錆びたナゲット×5、てらてらした黒革×3、つるつるした銀革×1
	名取	MMMヘルム	奇妙な骨細工×2、歪なインゴット×1、金色のインゴット×1、きらきらした金糸×3、けばけばした黒糸×2
	目録	MMMボックス	奇妙な骨細工×3、汚い合板×2、きらきらした金糸×3、けばけばした黒糸×2、鈍色のナゲット×2、銀色のナゲット×1
裁縫	素人	MMMローブ	ぬめぬめした布×2、つやつやした銀糸×2、銅色のナゲット×3、鈍色のナゲット×2、うす汚れた骨×2、うす汚れた牙×1
	見習い	MMMホーズ	ぬめぬめした布×3、ごわごわした堅革×1、銅色のナゲット×2、うす汚れた骨×1
	徒弟	MMMコート	ぬめぬめした布×3、歪なインゴット×1、つやつやした銀糸×2、けばけばした黒糸×1、シアンの液体×3、イエローの液体×1
	下級職人	MMMカフス	ぬめぬめした布×3、金色のインゴット×1、てらてらした黒革×5、うす汚れた骨×3、うす汚れた牙×1
	名取	MMMヘルム	ぬめぬめした布×2、歪なインゴット×1、金色のインゴット×1、うす汚れた牙×3、うす汚れた角×2
	目録	MMMボックス	ぬめぬめした布×3、ブラックの液体×2、鈍色のナゲット×3、銀色のナゲット×2、うす汚れた牙×2、うす汚れた角×1
錬金術	素人	MMMポーション	ブラックの液体×2、シアンの液体×2、錆びたナゲット×3、煤けたナゲット×2、つやつやした銀糸×2、きらきらした金糸×1
	見習い	MMMエーテル	ブラックの液体×3、ごわごわした堅革×1、錆びたナゲット×2、つやつやした銀糸×1
	徒弟	MMMエリクサー	ブラックの液体×3、汚い合板×1、シアンの液体×2、イエローの液体×1、鈍色のナゲット×3、銀色のナゲット×1
	下級職人	MMMカラー	ブラックの液体×3、奇妙な骨細工×1、銅色のナゲット×5、つやつやした銀糸×3、きらきらした金糸×1
	名取	MMMテーブル	ブラックの液体×3、汚い合板×1、べたべたした錬粉×1、つるつるした銀革×3、ぼこぼこした金革×2
	目録	MMMボックス	ブラックの液体×3、ごわごわした堅革×2、煤けたナゲット×3、焦げたナゲット×2、きらきらした金糸×2、けばけばした黒糸×1
調理	素人	MMMスープ	べたべたした練粉×2、さらさらした米粉×2、黴びた原木×3、湿気った原木×2、てらてらした黒革×2、つるつるした銀革×1
	見習い	MMMパイ	べたべたした練粉×3、歪なインゴット×1、黴びた原木×2、てらてらした黒革×1
	徒弟	MMMパン	べたべたした練粉×3、金色のインゴット×1、さらさらした米粉×2、ふわふわした卵粉×1、うす汚れた骨×3、うす汚れた角×1
	下級職人	MMMハム	べたべたした練粉×3、汚い合板×1、てらてらした黒革×5、銅色のナゲット×3、鈍色のナゲット×1
	名取	MMMテーブル	べたべたした練粉×2、ブラックの液体×1、ごわごわした堅革×1、湿気った原木×3、黒ずんだ原木×2
	目録	MMMコッファー	べたべたした練粉×3、歪なインゴット×2、つるつるした銀革×3、ぼこぼこした金革×2、きらきらした金糸×2、けばけばした黒糸×1

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



メイズバウチャー05
MMM人事部研修課

手数料	250ギル
クリア条件	ゴブリンの若者を鍛え上げること
基準レベル	固定

モブリンを育成して、ボスを倒す手助けをするのがMMM人事部研修課の目的。エリア内にはさまざまなNPCがおり、クエストを受けながらモブリンを育てていくことになる。モブリンは最初レベル1の状態から始まるが、レベルが上がるスピードが非常に早く、制限時間内に最高レベルの60にすることも難しくはない。ただし、モブリンが倒されてしまうと失敗となるので無理は禁物。モブリンのHPを回復させつつ、少しずつ強い敵を攻撃するように誘導してレベルを上げ、ボスを倒そう。

POINT 「四面楚歌の試練」を配置すると？

通常はメイズ内で入手できる素材を薬品などと交換してくれるVendastoxだが、「四面楚歌の試練」を配置しているとクエストを依頼してくる。内容は井戸1内部で失くした伝票を探してくること。北側に出現するサソリ族のMesetetef撃破後に出現する「???」を調べると伝票を入手できるのでVendastoxに届けよう。なお、このクエストを完了するまで、アイテム交換を利用することはできないので注意しよう。

報酬のオーグメントアイテムは育成過程で変化

MMM人事部研修課クリア時に出現する宝箱には、必ず腰装備のオーグメントアイテムが入っている。腰装備は3種類あり、ボス撃破時のモブリンのレベルにより20までは「バグベアセスト」、40までは「ゴブリンセスト」、それ以上なら「モブリンセスト」が入手できるのだ。装備可能レベルはそれぞれ40、60、75となり、後者になるほどいいステータスが付きやすい。できるだけレベル41以上まで育成しておこう。なお、装備品に付与されるステータス候補は、ボス撃破時のモブリンのジョブにより、下表のように変化する。

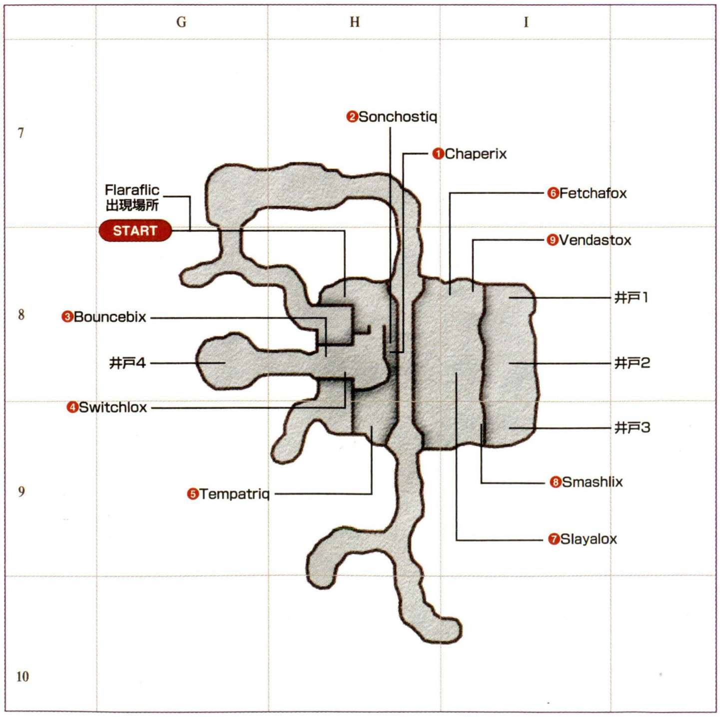
オーグメントアイテムに付与されるステータス候補

Chaperixのジョブ	付与されるステータス候補
オールラウンダー	HP、MP、CHR、命中、攻、回避、防、ストアTP
ウォロッパー	HP、STR、VIT、命中、攻、回避、防、ヘイスト
バラージャー	DEX、AGI、CHR、命中、飛命、回避、飛攻、スナップショット
スペルスリンガー	MP、INT、MND、魔法命中率、魔法攻撃力、魔法防御力、ファストキャスト、魔法クリティカルヒット

クリアまでの流れ

1. ロビーエリアで準備を終えてスタート地点へ
2. Sonchostiqから依頼を受ける
3. Chaperixに話しかける
4. マップ内の各所にいるNPCから依頼をこなしながらChaperixを育成する
5. 育成の過程で入手したアイテムでTempatriqに鍵を作ってもらう
6. 井戸4に入る
7. ChaperixがSonchostiqの依頼を完了したらSonchostiqの前にワープ
8. Sonchostiqと話すと宝箱が出現
9. 宝箱を開けるとスタート地点に退出用のモブリンが出現
10. モブリンに話しかけてメイズから脱出

MMM人事部研修課のマップ



登場するNCP一覧

❶ Chaperix
プレイヤーが育成するゴブリンの若者

❷ Sonchostiq
Chaperixの育成を依頼してくるゴブリンのリーダー

❸ Bouncebix
井戸4に入るために会話する必要あり。Bouncebixが失くしたカギはTempatriqに作ってもらうこと

❹ Switchlox
Chaperixのジョブチェンジ担当

❺ Tempatriq
井戸4に入るためのカギ作成と武器の強化担当

❻ Fetchafox
依頼人その1。井戸1で探し物を見つけてくると、報酬とともにChaperixにアビリティと魔法を教えてくれる

❼ Slayalox
依頼人その2。井戸2でモンスター退治をすると報酬がもらえる

❽ Smashlix
依頼人その3。井戸3でさまざまなアイテムが入った木箱をすべて破壊すると報酬がもらえる

❾ Vendastox
アイテム販売担当。「四面楚歌の試練」を配置している場合は、井戸1での伝票探しクエストが発生する

各井戸の役割

マップ上には4つの井戸（Well of Passage）があり、それぞれ役割が違う。井戸の位置と役割を覚え、すみやかにモブリンを育成しよう。なお、各井戸は最初入れない状態で、井戸付近にいるNPCからクエストを受けることで入れるようになる。また、井戸内のマップはつねに同じだが、出入口の場所や敵の種類は変化することもあるので注意しよう。



◀モブリンを連れている場合、モブリンが近くにいないと井戸へ出入りできない。

井戸1

ここが舞台となるクエストは、アビリティと魔法を教えてくれるFetchafoxが依頼してくる探し物クエスト。このクエストは3回まで発生し、探し物が落ちている「???」の場所はそれぞれ違う。道中に敵がいるので、モブリンを連れて行く場合はレベル30前後まで育成してからクエストに挑戦しよう。

井戸2

この井戸で行われるクエストの依頼者はSlayalox。内容は敵を一定数以上倒すことで、3回まで発生する。レベル1のモブリンが倒せるモンスターはここにしかいないので、モブリンの育成はここから始めること。なお、2回目はレベル13前後、3回目はレベル40前後あれば、無理なくクエストを完了できるだろう。

井戸3

この井戸で行われるのは、出現している木箱（Reinforced Crate）をすべて破壊するクエスト。依頼者はSmashlixで、3回まで発生する。木箱は破壊時にさまざまなテンポラリアイテムを入手可能で、モブリンの攻撃のほかに、普通に攻撃しても破壊できる。後衛も武器を持って攻撃するといいだろう。

井戸4

この井戸はボス戦が行われる場所で、なかに入るとモブリンの操作は一切できなくなる。また、入るためにはカギが必要。カギはBouncebix→Tempatriqと話し、クエスト報酬などで入手した「ブロンズインゴット」と「獣人銀貨」をTempatriqに渡すと完成する。あとはBouncebixと話してから突入しよう。

Chaperixを育成しよう

Chaperixを育成するときは、まず井戸2でクエストをこなしながらレベルを上げる。複数人で挑戦している場合は、そのあいだに井戸3でのクエストを終わらせておこう。そのあとSwitchloxでジョブチェンジ、Tempatriqにカギと武器の作成をしてもらい、井戸2でレベルを上げる。あとは必要に応じてジョブチェンジやアビリティ・魔法を覚えてボスに挑もう。



◀レベルが60近くまで育成すれば、どのジョブでも負けることはないはずだ。

変更できるジョブ

タイプ	ジョブ	必要素材
初期	オールラウンダー	元気の薬
近接	ウォロッパー	体力の薬、剛力の薬
遠隔	バラージャー	器用の薬、機敏の薬
魔法	スペルスリンガー	魔力の薬、知恵の薬

武器の強化に必要な素材とレベル

名前	段階	Lv	必要素材
オールラウンダー	1	10	巨大な大腿骨
	2	20	雄羊の角、獣人ミスリル貨
ウォロッパー	1	10	鉄鉱
	2	20	黒鉄鉱、獣人ミスリル貨
バラージャー	1	10	銀鉱
	2	20	ミスリル鉱、獣人ミスリル貨
スペルスリンガー	1	10	ホリー原木
	2	20	エルム原木、獣人ミスリル貨幣

POINT 各タイプ育成時のポイント

どのタイプを育成するときも、レベルを上げているあいだは攻撃間隔が早いウォーロッパーにしておくとテンポよく敵を倒せるのでオススメだ。ジョブチェンジはレベル10から行えるので早めにすること。ジョブチェンジに必要なアイテムは、井戸3の木箱を破壊して入手しよう。レベルが上がったあとは、目的のジョブにチェンジし、井戸1でアビリティ、魔法を覚えていく。ウォーロッパーの場合は1回、スペルスリンガーの場合は3回クエストを完了させればOKだ。バラージャーの場合はこのステップは必要ないので、「ゴビーサプライズ」の補給だけ行えばいい。

ボスモンスターに挑戦

ボスに挑戦する前には、Vendastoxから各種アイテムを入手しておくこと。ボスの種類はSonchostiqからの依頼内容によって異なるが、どの敵が出現した場合も操作はできない。ボス戦完了までには、長くて10分程度かかるので、開始から20分ほど経過したらボスに挑もう。

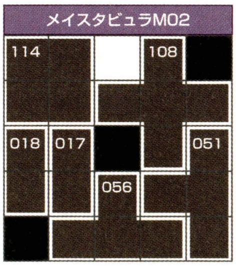
交換できるアイテムと必要貨幣

アイテム	もらえる個数		必要貨幣
	伝票なし	伝票あり	
ポーション	1	3	獣人銀貨×1
ハイポーション	1	3	獣人銀貨×2
エクスポーション	1	3	獣人ミスリル貨×1
エリクサー	1	2	獣人ミスリル貨×2
ハイエリクサー	1	2	獣人金貨×1
万能薬	1	3	獣人ミスリル貨×1
ゴビーサプライズ	2	4	獣人貨×3

依頼内容と出現するボスモンスター

戦闘時間	依頼内容	モンスター名	備考
短	モンスター退治	Guardian Behemoth×1	―
↓	Findaflokの捜索	Glibber×3～5	Findaflokと協力して戦う
長	発掘調査	Possessed Daggers×2～6	6体ずつ1～3回に分かれて出現する
		Possessed Longswords×2～6	
		Possessed Claymores×2～6	

配置例 高性能なオーグメントアイテム入手を目指そう

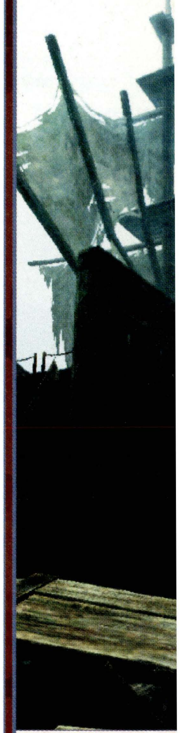


使用ルーン

017 「偉力」
018 「強力」
051 「戦士」
056 「シーフ」
108 「修行の契約」
114 「ウォロッパー」

このタビュラを設計するときに重要なのが、「偉力」と「強力」の2つのルーン。敵の攻撃は激しくなるが、短い戦闘回数でレベルを上げられるため必ず入れておきたい。モブリンのHPにはつねに注意し、早めに回復していこう。また、モブリンの成長速度が上がる「修行の契約」のほか、基本性能が上がる「戦士」や「シーフ」などのジョブ名が入ったルーンを配置すると育成が楽になる。「四面楚歌の試練」のルーンは、クエストを達成することでアイテムを多くもらえるようになるが、クエストを達成するために時間がかかる。時間的に余裕があるなら、マーブル数も増えるので配置しておきたい。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



メイズバウチャー06
MMM第2営業部

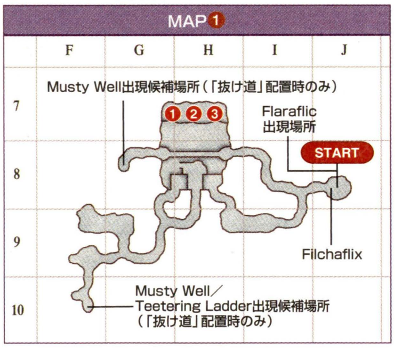
手数料	100ギル
クリア条件	様々な宝物を持ち帰ってくること
基準レベル	パーティ内の最低レベルのキャラクター

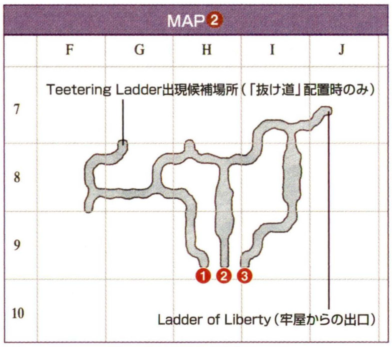
メイズ内に置かれた宝箱(Papeterie)からアイテムを回収し、スタート地点のFilchaflikに渡すのが目的。ここに出現する敵は非常に強く、敵を倒しながら回収は難しい。できるだけ敵を回避しながら宝箱を探すこと。敵に見つかって戦闘不能になる機会も多いので、「リレイズ」が使える白かサポ白での挑戦がオススメだ。さらに、移動速度アップの装備やアビリティが使えるといい。なお、アイテムごとに重さが設定してあり、回収したアイテムの重さが一定値を超えるとヘヴィ状態になる。移動速度アップの効果が無効になるだけでなく、重さが増えるとさらに移動速度が落ちていくので、アイテムはこまめに届けよう。

特殊な働きをするルーン

敵の感知範囲は、「動」で広がり「静」で狭まる。敵の回避が重要となるこのバウチャーでは、「静」はぜひとも配置したいルーン。タビュラM03の水属性のマスに重ねて配置すると、敵に見つかる可能性を大きく減らせるだろう。また、「保険の契約」があると戦闘不能になったときに、経験値の損失がなくなる。ただし、クリア時のマーブル数が大きく減るので、慣れてきたら外しておこう。そのほか重要なのが「抜け道」のルーン。配置するとフロア内に「Musty Well」と「Teetering Ladder」が設置され、相互に行き来可能となる。難易度が大幅に下がるので、できるだけ配置しよう。ちなみにマーブル200個と交換可能だ。

MMM第2営業部のマップ





クリアまでの流れ

1. ロビーエリアで準備を終えてスタート地点へ
2. Filchaflikから「サシェオブウッド」、「サシェオブバグ」、「MMMフレグランス」を受け取る
3. Papeterie(青い宝箱)から出るアイテムを3つ集める
   - 「四面楚歌の試練」を配置した場合 → 4 さらに3つ集める
5. 集めたアイテムをFilchaflikに渡す
6. 「おしまい」を選ぶと宝箱が出現
7. 宝箱を開けるとスタート地点に退出用のモブリンが出現
8. モブリンに話しかけてメイズから脱出

POINT マップ内に設置されている設備

メイズ内の各所には「Moblin Idol」が配置されている。一定間隔ごとに霧が噴出し、近くにいると青く光るものは移動速度アップ、赤く光るものは毒、ヘヴィなどの悪い効果を受ける。赤く光る「Moblin Idol」の近くを通過するときは、霧の噴出を確認してからにすること。毒やヘヴィ状態になったら、「Moblin Idol」通過後に治しておこう。

モンスターを回避しよう

メイズ内に出現する敵のほとんどが感知遮断を見破る。唯一見破りがないのが、メイズ内を広範囲に移動するゴブリン族なので、移動時はつねに「インビジ」をかけておこう。また、見つかってしまったときは、右の3つのアイテムを利用すると戦闘を解除させられる。ただし、敵ごとに有効なアイテムは違うので注意すること。

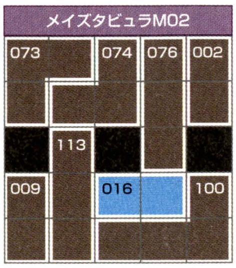
特殊アイテムの効果

- **サシェオブバグ(効果時間30秒)**
  青いチゴーに変身。変身中も移動可能
- **サシェオブウッド(効果時間30秒)**
  木箱に変身。変身中は移動不可
- **MMMフレグランス(効果時間60秒)**
  全モンスターの動きが停止

出現するモンスター

名称(種族)	感知	見破り	対策
Maze Keeper(ドール族)	視覚、魔法	○	サシェオブバグ
Treasure Gobbler(フラン族)	視覚、アビリティ	○	サシェオブバグ
Watcher(アーリマン族)	視覚	○	サシェオブウッド
Terrormonger(ワイバーン族)	視覚	○	—
Goblin Digger(ゴブリン族)	視覚	—	インビジ、サシェオブウッド
Gigas Gaoler(巨人族)	視覚	○	—

配置例 素早くクリアして大量のマーブルをゲット



使用ルーン

002	「アモルフ」
009	「アルカナ」
016	「静」(水属性のマスに配置)
073	「命中」
074	「回避」
076	「魔法防御力」
100	「疾風迅雷の試練」
113	「抜け道」

大量のマーブルを稼ぎたいときに有効なのが上記配置だ。敵と戦闘はしないので、敵を強化する「防御力」、「命中」などステータス系のルーンを配置。さらに「疾風迅雷の試練」を配置することで、早くクリアするほどマーブルが増えるようにしている。ただし、15分以上かかるとマーブル増加の効果はないので、ソロで挑むときは「軟弱地形の試練」に変えるといい。また、「アモルフ」、「アルカナ」などの種族ルーンは、配置すると大幅に敵が増える。難易度が高いと感じたら、多少マーブルは減るが外しておくとクリアしやすい。ちなみに、上記配置でクリア時の獲得マーブルは最大60個となる。

メイズバウチャー07
MMM傭兵課

手数料	200ギル
クリア条件	強力なモンスター1体を討伐すること
基準レベル	パーティ内の最高レベルのキャラクター

メイズ内に1体だけ出現するNMを撃破するのが目的。NMの強さはパーティ内で最高レベルのPCが基準になるので、レベルを統一した編成が望ましい。また、MMM傭兵課ではクリア時の報酬として高性能な装備品が入手できることがある。ルーン配置で敵を強力にするほど装備品を落としやすくなるので、参加人数に合わせて調整するといい。なお、おたからポイントによる追加報酬でも、装備品は入手可能。

POINT MMM傭兵課でのオススメ構成

MMM傭兵課で出現するNMは、高い回避と防御力を持つため、物理攻撃を主体とした構成では戦いにくい。そのため、黒魔道士が4人以上の構成で、時間を決めて精霊魔法で攻撃→「精霊の印」を使った「スリプル」で寝かせるをくり返すのがオススメだ。メンバーさえそろえば手軽にNMを撃破できる。

クリアまでの流れ

1. ロビーエリアで準備を終えてスタート地点へ
▼
2. NM1体を倒すと宝箱が出現
▼
3. 宝箱を開けるとスタート地点に退出用のモブリンが出現
▼
4. モブリンに話しかけてメイズから脱出

MMM傭兵課オリジナルの報酬アイテム

MMM傭兵課の装備品は、ここ以外では入手できず、高レベル向けの特殊な能力を持つものばかりとなっている。また、一部の武器は固有のグラフィックを持ち、おしゃれ装備としても人気が高い。ただし、装備していると一部の種族に対してひるむことがある。ひるむ種族は装備ごとに決まっているので、敵によっては装備するのはやめておこう。なお、1回の挑戦で複数の装備品を入手できることもある。

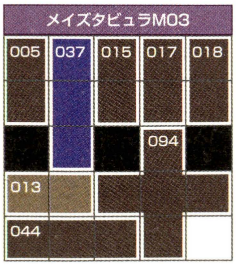
MMM傭兵課で入手できる可能性のある防具（すべてⓇⒺがつく）

名称	部位	性能	ひるむ種族
ノールクラウン	頭	防17 回避+10 ガードスキル+8 受け流しスキル+8 Lv72～ 戦モシ獣忍踊	ビースト類
アンティカバンド	頭	DEX+3 AGI+3 攻+5 Lv72～ All Jobs	ヴァーミン類
ノールトルク	首	MND+5 ヒーリングMP+3 Lv72～ All Jobs	ビースト類
リコポンサッシュ	腰	命中+9 日中:リジェネ Lv72～ All Jobs	プラントイド類
マムージャマント	背	防6 飛命+5 飛攻+10 Lv72～ シ狩忍コ	リザード類
マムージャピアス	耳	MND+3 エンチャント:リレイズⅢ〈30回 0:30/[12:00:00, 0:30]〉 Lv72～ All Jobs	リザード類
リコポンピアス	耳	魔法命中率+1 魔法剣ダメージ+2 Lv72～ All Jobs	プラントイド類
アンティカリング	指	忍術スキル+2 青魔法スキル+2 Lv72～ All Jobs	ヴァーミン類

MMM傭兵課で入手できる可能性のある武器（すべてⓇⒺがつく）

名称	種類	性能	ひるむ種族
エヴァントルーズ	両手斧	D90 隔504 AGI+4 プラントイドキラー効果アップ 対プラントイド:クリティカルヒット+7% Lv72～ 戦	ヴァーミン類
カグルマンダー	片手剣	D43 隔224 STR+4 DEX+4 ヴァーミンキラー効果アップ 対ヴァーミン:クリティカルヒット+7% Lv72～ 戦赤シナ暗獣吟狩忍竜青コ	リザード類
キューデルミヌ	短剣	D34 隔194 回避+8 リザードキラー効果アップ 対リザード:クリティカルヒット+7% Lv72～ 戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	ビースト類
ザイーデ	両手槍	D93 隔478 攻+8 ビーストキラー効果アップ 対ビースト:クリティカルヒット+7% Lv72～ 竜	プラントイド類
シェヘラザード	両手剣	D76 隔430 受け流しスキル+5 リザードキラー効果アップ 対リザード:クリティカルヒット+7% Lv72～ 暗	ビースト類
ゾンニュア	片手棍	D39 隔324 STR+3 攻+8 ヴァーミンキラー効果アップ 対ヴァーミン:クリティカルヒット+7% Lv72～ 戦白ナ	リザード類
バークボーラー	片手斧	D49 隔288 ウェポンスキルの命中+5 プラントイドキラー効果アップ 対プラントイド:クリティカルヒット+7% Lv72～ 獣	ヴァーミン類
鬼縛り	片手刀	D28 隔185 回避+5 ビーストキラー効果アップ 対ビースト:クリティカルヒット+7% Lv72～ 忍	プラントイド類

配置例1 カグルマンダーの入手を目指す

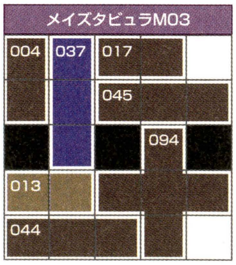


使用ルーン

005 「リザード」
013 「大兵」（土属性のマスに配置）
015 「動」
017 「偉力」
018 「強力」
037 「MP」（闇属性のマスに配置）
044 「弱体魔法」
094 「おとしもの」

カグルマンダーを狙うときは、「リザード」と「大兵」のルーンを配置しておく必要がある。タビュラはM03を使い、「大兵」を土属性のマスに重ねておこう。また、装備品の入手確率を上げるため「偉力」、「強力」を配置しているが、少人数で挑戦するときは「強力」だけにするといい。出現するNMはブガード族で、攻撃力が高い。一撃で500以上のダメージを受けることもあるので、「空蝉の術」で確実に回避すること。「スロウ」や「パライズ」などの弱体魔法も忘れずに入れておこう。なお、カグルマンダーはD値と間隔のバランスがよく、STRとDEXを強化できるため青魔道士に人気が高い。

配置例2 キューデルミヌの入手を目指す



使用ルーン

004 「ビースト」
013 「大兵」（土属性のマスに配置）
017 「偉力」
037 「MP」（闇属性のマスに配置）
044 「弱体魔法」
045 「精霊魔法」
094 「おとしもの」

キューデルミヌを狙う場合に必要なルーンは、「ビースト」と「大兵」の2つ。タビュラはM03を使い、「大兵」を土属性のマスに重ねておこう。出現するNMはダルメル族で、体力を回復する「いやしの風」を使うため長期戦になりやすい。寝かせながら精霊魔法で削るとき以外は、「偉力」と「強力」の両方を配置すると苦戦することがある。精霊魔法で一気に削りきる戦力がない場合は、どちらか一方だけ配置するのがオススメだ。なお、短剣としては高いD値を誇るキューデルミヌは、回避を大幅に強化できるのがポイント。また、装備可能ジョブが多いので、使い回ししやすいのも大きな利点だ。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



メイズバウチャー08
MMM水産課

手数料	150ギル
クリア条件	誰よりも先に魚をたくさんゲットすること
基準レベル	戦闘なし

サンドリアの堀ブナ兄弟との釣り勝負に勝つのが目的。釣った魚をスタート地点付近のReelarikに渡し、相手より早く規定ポイントに到達させれば勝利だ。ポイントは魚ごとに違い、一種類につき小型魚は3匹、大型魚は1匹まで持ち運べる。敵は出現するが、すべてNPC扱いで攻撃できず、見つかると持っている魚を奪われてしまう。魚を奪った敵は消えてしまい、再出現はしない。オススメなのは3人で挑戦し、2人が奥で大物を狙い、1人は手前で小物を釣って敵を消すのに専念する方法だ。なお、ポイントが増えるとメイズ内を巡回するロック族が出現する。こいつは消えないだけでなく、見つかるとすべての魚を失うので、ポイントは一気に増やそう。

配置や人数による目標ポイントの変化

人数	「水質変化」なし※	「水質変化」あり※
1〜3人	3000	2000
4〜6人	4500	3400

※「四面楚歌の試練」配置時は「水質変化」なしで600ポイント、「水質変化」ありで400ポイント追加される

MMM水産課のルール

- 目的は相手チームとなるサンドリアの堀ブナ兄弟より早く目標ポイントに到達すること
- 敵との戦闘は不可
- 魚を持った状態でモンスターに感知され、攻撃を受けると魚を奪われる。その後モンスターは消滅する(一定範囲を巡回しているロック族は消滅しない)
- 釣り上げたモンスターは一定時間PCのあとを着いてくる。魚を持っている場合は、Reelarikに渡してポイントに換算することができる

クリアまでの流れ

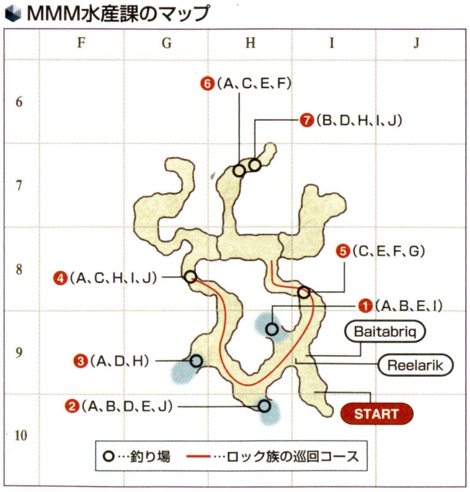
1. ロビーエリアで準備を終えてスタート地点へ
2. Baitabriqに話しかけてゲームスタート
3. 釣り場に移動して魚を釣る
4. Reelarikに渡してポイントを増やす
   - 目標ポイントに到達 → 5へ
   - 目標ポイントに到達していない → 3へ
5. 出口フロアにワープする
6. Baitabriqに話しかけ、3人のNPCのなかから1人を選ぶ
7. 選ばれたNPCが釣り上げる宝箱を開ける
8. 近くに出現したモブリンに話しかけ、メイズ内から脱出

MMM水産課で釣れるモノ

種類	「水質変化」なし		「水質変化」あり		エサ(MMM支給品)			備考
	名前	ポイント	名前	ポイント	ダンゴS	ダンゴL	ミノー	
小型魚	ザリガニ	10	バストアサーディン	15	○	○	○	
	堀ブナ	50	タイガーコッド	30	○	○	○	
	ダークバス	80	オーガイール	50	○	○	○	
	カッパーフロッグ	120	キュス	70	○	○	○	
	ブラックイール	200	ノストーヘリング	80	○	○※	○	
	ヒカリマス	230	ゴールドロブスター	150	○		○	
	ピピラ	250	ブルーテール	180	○		○	
大型魚	大鈍甲	400	イスタヴリット	220		○	○	魚の大きさによりポイントが加算されることがある
	オオナマズ	450	ギガントオクトパス	300		○	○	
	モンケオンケ	500	ヴェーダルラス	320		○	○	
	−	−	ベッフェルマリーン	320		○	○	
	−	−	ググリュートゥーナ	350		○	○	
	−	−	ブレードフィッシュ	400		○	○	
	−	−	ライノキメラ	450		○	○	
	−	−	三眼魚	1500		○	○	
モンスター	プギル族	100	プギル族	100	○	○	○	
	クラブ族	100	クラブ族	100	○	○	○	移動速度が低下する
	リーチ族	300	リーチ族	300	○	○	○	
	スライム族	500	スライム族	500	○	○	○	移動速度が大幅に低下する

※この餌でノストーヘリングは釣れない

MMM水産課のマップ



カッコ内のアルファベットは「水質変化」なし時に釣れる魚。アルファベットと釣れる魚の対応は以下のとおり

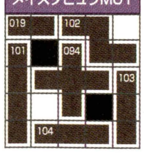
A…ザリガニ
B…堀ブナ
C…ダークバス
D…カッパーフロッグ
E…ブラックイール
F…ヒカリマス
G…ピピラ
H…大鈍甲
I…オオナマズ
J…モンケオンケ

POINT 「水質変化」を配置すると……?

MMM水産課で釣れる魚は、通常時は淡水魚だが、「水質変化」配置時は海水魚に変化する。「三眼魚」や「ライノキメラ」などの皆伝クラスの魚もかかるので、釣りスキルが50前後ないと釣り上げるのは厳しいだろう。また、水場ごとに釣れる魚がランダムになり、1尾で1500ポイント以上の魚が釣れることもある。さらに、基本の目標ポイントが2000と少ないので、運が悪いと一気に相手チームにポイントを稼がれて終了もありえる。基本的なやりかたは淡水と変わらないが、相手チームが釣るのは❶、❷、❸の水場だけなのを利用して、これらの水場で集中して釣り、魚が釣れない状態にしておくと勝ちやすい。

配置例 釣り用のリング入手を目指そう

メイズタビュラM01



使用ルーン

018	「強力」
094	「おとしもの」
101	「軟弱地形の試練」
102	「四面楚歌の試練」
103	「能力抑制の試練」
104	「詠唱抑制の試練」

MMM水産課では、釣り用のリングを入手できる可能性がある。クリアできれば入手のチャンスがあるので、「微力」などを配置して勝率を上げよう。あとはマーブルが増えるルーンを配置するといい。

釣り用の特殊リング(すべてⓇⒺがつく)

名前	性能
シーガルリング	釣りイメージサポート時、魚の体力を減らしやすくなる。Lv15〜 All Jobs
ヘロンリング	釣りイメージサポート時、魚の体力が回復しにくくなる。Lv15〜 All Jobs

メイズルーン一覧

全部で100種類以上あるメイズルーンの入手方法は2つ。1つはマーブル交換で、100～500個のマーブルが必要となる。もう1つはMMMクリア時の報酬で、一部のルーンは「おとしもの」配置時にしか得られない。すべてのルーンを集める必要はないので、配置したいものだけ集めていこう。なお、ルーンごとに各バウチャーに配置可能かどうか決まっており、効果もバウチャーごとに違う場合が多い。また、一度入手してだいじなものにしまったルーンを再入手したときは、ジュノ下層（H－9）のChatnachoqに渡してマーブルと交換しよう。



◀ルーンのなかには、特定のバウチャークリア時にしか出現しないものもある。

メイズルーン一覧

No	名称	形状	属性	メイズバウチャーごとの使用可・不可 01	02	03	04	05	06	07	08	説明（カッコ内はメイズバウチャーのNo）	入手方法
1	「アクアン」	■■	無	○	○	○	－	－	－	－	－	(01、02)アクアン類を迷宮に誘い込む。 (03)主にアクアン類を迷宮に誘い込む。	マーブル100個
2	「アモルフ」	■■	無	○	○	○	○	－	○	－	－	(01、02)アモルフ類を迷宮に誘い込む。 (03)主にアモルフ類を迷宮に誘い込む。 (04)凶悪なアモルフ類のモンスターを迷宮に誘い込む。 (06)迷宮にいるアモルフ類のモンスターが増加する。	マーブル100個
3	「バード」	■■	無	○	○	○	－	－	－	－	－	(01、02)バード類を迷宮に誘い込む。 (03)主にバード類を迷宮に誘い込む。	マーブル100個
4	「ビースト」	■■	無	○	○	○	－	－	－	○	－	(01、02)ビースト類を迷宮に誘い込む。 (03)主にビースト類を迷宮に誘い込む。 (07)ビースト類のモンスターを迷宮に放つ。	マーブル200個
5	「リザード」	■■	無	○	○	○	－	－	－	○	－	(01、02)リザード類を迷宮に誘い込む。 (03)主にリザード類を迷宮に誘い込む。 (07)リザード類のモンスターを迷宮に放つ。	マーブル200個
6	「ヴァーミン」	■■	無	○	○	○	○	－	－	○	－	(01、02)ヴァーミン類を迷宮に誘い込む。 (03)主にヴァーミン類を迷宮に誘い込む。 (04)凶悪なヴァーミン類のモンスターを迷宮に誘い込む。 (07)ヴァーミン類のモンスターを迷宮に放つ。	マーブル200個
7	「プラントイド」	■■	無	○	○	○	○	－	－	○	－	(01、02)プラントイド類を迷宮に誘い込む。 (03)主にプラントイド類を迷宮に誘い込む。 (04)凶悪なプラントイド類のモンスターを迷宮に誘い込む。 (07)プラントイド類のモンスターを迷宮に放つ。	マーブル200個
8	「アンデッド」	■■	無	○	○	○	○	－	－	－	－	(01、02)アンデッド類を迷宮に誘い込む。 (03)主にアンデッド類を迷宮に誘い込む。 (04)凶悪なアンデッド類のモンスターを迷宮に誘い込む。	マーブル300個
9	「アルカナ」	■■	無	○	○	○	○	－	○	－	－	(01、02、03)アルカナ類を迷宮に誘い込む。 (03)主にアルカナ類を迷宮に誘い込む。 (04)凶悪なアルカナ類のモンスターを迷宮に誘い込む。 (06)迷宮にいるアルカナ類のモンスターが増加する。	マーブル300個
10	「デーモン」	■■	無	○	○	○	－	－	○	－	－	(01、02)デーモン類を迷宮に誘い込む。 (03)主にデーモン類を迷宮に誘い込む。 (06)迷宮にいるデーモン類のモンスターが増加する。	クリア報酬
11	「ドラゴン」	■■	無	○	○	○	○	－	○	－	－	(01、02)ドラゴン類を迷宮に誘い込む。 (03)主にドラゴン類を迷宮に誘い込む。 (06)迷宮にいるドラゴン類のモンスターが増加する。	クリア報酬
12	「エレメンタル」	■■	無	○	○	○	－	－	－	－	－	(01、02)エレメンタル類を迷宮に誘い込む。 (03)主にエレメンタル類を迷宮に誘い込む。	クリア報酬
13	「大兵」	■■	土	○	○	○	－	－	－	○	－	(01、02、03)大型モンスターを迷宮に誘い込む。 (07)大型モンスターを迷宮に放つ。	マーブル300個
14	「小兵」	■■	風	○	○	○	－	－	－	○	－	(01、02、03)小型モンスターを迷宮に誘い込む。 (07)小型モンスターを迷宮に放つ。	マーブル300個
15	「動」	■■	火	○	○	○	－	－	○	○	○	(01、02、03)追跡型のモンスターを迷宮に誘い込む。 (06)迷宮内のモンスターの感知能力が上がる。 (07)追跡型のモンスターを迷宮に放つ。	マーブル300個
16	「静」	■■	水	○	○	○	－	－	○	○	○	(01、02、03)待ち伏せ型のモンスターを迷宮に誘い込む。 (06)迷宮内のモンスターの感知能力が下がる。 (07)待ち伏せ型のモンスターを迷宮に放つ。	マーブル300個
17	「偉力」	■■	無	○	○	○	○	○	－	○	○	(01、02、03)クライアントより強いモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)強いモンスターを迷宮に誘い込む (04、07)クライアントより強いモンスターを迷宮に放つ。	クリア報酬
18	「強力」	■■	無	○	○	○	○	○	－	○	○	(01、02、03)クライアントよりやや強いモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)やや強いモンスターを迷宮に誘い込む (04、07)クライアントよりやや強いモンスターを迷宮に放つ。	マーブル300個
19	「微力」	■■	無	○	○	○	○	○	－	○	○	(01、02、03)クライアントよりやや弱いモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)やや弱いモンスターを迷宮に誘い込む (04、07)クライアントよりやや弱いモンスターを迷宮に放つ。	マーブル300個
20	「雑魚」	■■	無	○	○	○	○	○	－	○	○	(01、02、03)クライアントより弱いモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)弱いモンスターを迷宮に誘い込む (04、07)クライアントより弱いモンスターを迷宮に放つ。	クリア報酬

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

No	名称	形状	属性	メイズバウチャーごとの使用可・不可								説明（カッコ内はメイズバウチャーのNo）	入手方法
				01	02	03	04	05	06	07	08		
21	「炎」	■■ ■	火	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、炎の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、炎の属性を付与する。	マーブル200個
22	「氷」	■■ ■	氷	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、氷の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、氷の属性を付与する。	マーブル200個
23	「風」	■■ ■	風	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、風の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、風の属性を付与する。	マーブル200個
24	「土」	■■ ■	土	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、土の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、土の属性を付与する。	マーブル200個
25	「雷」	■■ ■	雷	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、雷の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、雷の属性を付与する。	マーブル200個
26	「水」	■■ ■	水	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、水の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、水の属性を付与する。	マーブル200個
27	「光」	■■ ■	光	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、光の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、光の属性を付与する。	マーブル200個
28	「闇」	■■ ■	闇	○	○	○	–	–	○	○	–	(01、02、03)迷宮の壁面に、闇の属性を付与する。 (06、07)モンスターに、闇の属性を付与する。	マーブル200個
29	「STR」	■■■	火	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)STRに優れるモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のSTRが少し上昇する (06、07)STRに優れるモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
30	「DEX」	■■■	雷	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)DEXに優れるモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のDEXが少し上昇する (06、07)DEXに優れるモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
31	「AGI」	■■■	風	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)AGIに優れるモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のAGIが少し上昇する (06、07)AGIに優れるモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
32	「VIT」	■■■	土	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)VITに優れるモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のVITが少し上昇する (06、07)VITに優れるモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
33	「INT」	■■■	氷	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)INTに優れるモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のINTが少し上昇する (06、07)INTに優れるモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
34	「MND」	■■■	水	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)MNDに優れるモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のMNDが少し上昇する (06、07)MNDに優れるモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
35	「CHR」	■■■	光	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)CHRに優れるモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のCHRが少し上昇する (06、07)CHRに優れるモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
36	「HP」	■■■	光	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)HPの高いモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のHPが少し上昇する (06)迷宮内のモンスターのHPが上がる (07)HPの高いモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
37	「MP」	■■■	闇	○	○	○	–	○	○	○	–	(01、02、03)MPの高いモンスターを迷宮に誘い込む。 (05)護衛対象のMPが少し上昇する (06)迷宮内のモンスターのMPが上がる (07)MPの高いモンスターを迷宮に放つ。	マーブル500個
38	「特殊行動」	■■■	無	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターの行動心理に影響を及ぼす。	クリア報酬
39	「特殊攻撃」	■■■	無	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターの攻撃能力に影響を及ぼす。	クリア報酬
40	「特殊防御」	■■■	無	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターの防御能力に影響を及ぼす。	クリア報酬
41	「神聖魔法」	■■■	光	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターに神聖魔法を付与する。	クリア報酬
42	「回復魔法」	■■■	光	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターに回復魔法を付与する。	クリア報酬
43	「強化魔法」	■■■	光	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターに強化魔法を付与する。	クリア報酬
44	「弱体魔法」	■■■	闇	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターに弱体魔法を付与する。	クリア報酬
45	「精霊魔法」	■■■	闇	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターに精霊魔法を付与する。	クリア報酬
46	「暗黒魔法」	■■■	闇	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターに暗黒魔法を付与する。	クリア報酬
51	「戦士」	■ ■■■	無	–	–	–	–	○	–	○	–	(05)護衛対象の戦士能力が上昇する。 (07)モンスターに戦士能力を付与する。	クリア報酬
52	「モンク」	■ ■■■	無	–	–	–	–	○	–	○	–	(05)護衛対象の格闘能力が上昇する。 (07)モンスターにモンク能力を付与する。	クリア報酬
53	「白魔道士」	■ ■■■	無	–	–	–	–	○	–	○	–	(05)護衛対象の白魔道士能力が上昇する。 (07)モンスターに白魔道士能力を付与する。	クリア報酬
54	「黒魔道士」	■ ■■■	無	–	–	–	–	○	–	○	–	(05)護衛対象の黒魔道士能力が上昇する。 (07)モンスターに黒魔道士能力を付与する。	クリア報酬
55	「赤魔道士」	■ ■■■	無	–	–	–	–	○	–	○	–	(05護衛対象の赤魔道士能力が上昇する。 (07)モンスターに赤魔道士能力を付与する。	クリア報酬
56	「シーフ」	■ ■■■	無	–	–	–	–	○	–	○	–	(05)護衛対象のシーフ能力が上昇する。 (07)モンスターにシーフ能力を付与する。	クリア報酬
71	「攻撃力」	■■■	無	–	–	–	–	–	○	○	–	(06、07)モンスターの闘争本能を高める。	マーブル100個
72	「防御力」	■■■	無	–	–	–	–	–	○	○	–	(06、07)モンスターの防衛本能を高める。	マーブル100個
73	「命中」	■■ ■	無	–	–	–	–	–	○	○	–	(06、07)モンスターの動体視力を高める。	マーブル200個
74	「回避」	■■ ■	無	–	–	–	–	–	○	○	–	(06、07)モンスターの身体能力を高める。	マーブル200個
75	「魔法攻撃力」	■■■	無	–	–	–	–	–	–	○	–	(07)モンスターの魔法攻撃力を高める。	マーブル100個
76	「魔法防御力」	■■■	無	–	–	–	–	–	○	○	–	(06、07)モンスターの魔法抵抗力を高める。	マーブル100個
77	「複数回攻撃」	■■ ■	無	–	–	–	–	–	○	○	–	(06、07)モンスターに複数攻撃能力を付与する。	マーブル400個

No	名称	形状	属性	メイズバウチャーごとの使用可・不可								説明(カッコ内はメイズバウチャーのNo)	入手方法
				01	02	03	04	05	06	07	08		
78	「クリティカル」	■■■	無	−	−	−	−	−	○	○	−	(06、07)モンスターの根性を高める。	マーブル400個
79	「攻撃間隔」	■■ ■	無	−	−	−	−	−	○	○	−	(06、07)モンスターの攻撃速度を高める。	マーブル300個
80	「詠唱頻度」	■■■	無	−	−	−	−	−	−	○	−	(07)モンスターの魔法詠唱能力を高める。	マーブル400個
81	「移動速度」	■■ ■	風	−	○	−	−	−	○	−	○	(02、06、08)モンスターの移動速度を高める。	クリア報酬
82	「採掘」	■■ ■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)坑道を鉱脈に近づける。	マーブル500個
83	「伐採」	■■ ■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)坑道を木立に近づける。	マーブル500個
84	「収穫」	■■ ■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)坑道に雑草を繁茂させる。	マーブル500個
85	「釣り」	■■■	無	−	−	−	−	−	−	−	○	(08)釣りに対する理解力が高まる。	クリア報酬
86	「木工」	■■ ■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、木工の技能を発揮する。	クリア報酬
87	「鍛冶」	■■ ■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、鍛冶の技能を発揮する。	クリア報酬
88	「彫金」	■ ■■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、彫金の技能を発揮する。	クリア報酬
89	「革細工」	■ ■■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、革細工の技能を発揮する。	クリア報酬
90	「骨細工」	■■ ■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、骨細工の技能を発揮する。	クリア報酬
91	「裁縫」	■■ 　■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、裁縫の技能を発揮する。	クリア報酬
92	「錬金術」	■■ ■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、錬金術の技能を発揮する。	クリア報酬
93	「調理」	■■■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)「みんなで合成」の時、調理の技能を発揮する。	クリア報酬
94	「おとしもの」	■ ■■■ 　■	無	○	○	○	○	−	○	○	○	(01、02、03、04)迷宮内のモンスターに、ある変化が生じる。 (06、07、08)迷宮内の宝箱に、ある変化が生じる。	マーブル500個
95	「迅速な合成」	■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)迅速に合成できるようになる。	マーブル400個
96	「丁寧な合成」	■■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)丁寧に合成できるようになる。	クリア報酬
97	「巧妙な合成」	■■■■	無	−	−	−	○	−	−	−	−	(04)巧妙に合成できるようになる。	クリア報酬
98	「保険の契約」	■■	無	−	−	−	−	−	−	○	−	(07)経験を放棄する代わりに、戦闘不能時のペナルティを軽減する。	マーブル100個
99	「補給の契約」	■■ ■■	無	○	−	−	−	○	○	−	−	(01、05、06)迷宮内に、補給物資の入った箱が運び込まれる。	マーブル200個
100	「疾風迅雷の試練」	■ ■■■	無	○	○	−	○	○	○	○	−	(01、02)モンスターを速やかに駆逐すると……。 (04)ノルマを速やかに達成すると……。 (05)依頼を速やかに達成すると……。 (06)目的を速やかに達成すると…。。 (07)モンスターを速やかに討伐すると……。	マーブル100個
101	「軟弱地形の試練」	■■■	無	○	○	−	○	○	○	○	○	(All)迷宮を安普請で仕上げる。	マーブル100個
102	「四面楚歌の試練」	■ ■■ 　■■	無	○	○	○	○	○	○	−	○	(01)大量のモンスターを迷宮に誘い込む。 (04、08)ノルマが増える。 (05)依頼が増える。 (06)目的数が増加する。	マーブル100個
103	「能力抑制の試練」	■■■	無	○	○	○	○	○	○	○	○	(01、02、03、04、05、06、07、08)アビリティが使用不可となる。	マーブル100個
104	「詠唱抑制の試練」	■■■	無	○	○	○	○	○	○	○	○	(01、02、03、04、05、06、07、08)魔法が詠唱できなくなる。	マーブル100個
106	「真珠の契約」	■ ■■■	無	○	○	○	○	○	○	−	○	(01、02、03、04、06、08)「メイズパール」を入手する。	初期セット マーブル100個
107	「増設の契約」	■■ ■	無	−	−	−	−	−	○	−	−	(06)迷宮内の設備を増設する	マーブル300個
108	「修業の契約」	■ ■■■ 　■	無	○	○	○	−	○	○	○	○	(01、02、03、06、07)宝箱を開けると……。 (05)護衛対象の成長速度が早まる。 (08)あるルーンと組み合わせると……。	クリア報酬
109	「支援の契約」	■■ ■■	無	○	○	○	○	−	−	○	−	(01、02、03、04、07)迷宮内ロビーで、支援アイテムが支給される。	初期セット マーブル500個
110	「朋友の支援」	■ ■■■ 　■	無	○	○	○	−	−	−	−	−	(01、02、03)迷宮内で、フェローを呼ぶことができる。	マーブル300個
111	「弊社の支援」	■ ■■■	無	−	−	−	−	−	○	−	○	(06)迷宮内にMMM社整備係が増員される。 (08)MMM社から釣りサポートが受けられる。	マーブル400個
112	「入口不明」	■■ ■	無	−	−	−	−	−	○	−	−	(06)迷宮内への侵入口が変更される。	マーブル500個
113	「抜け道」	■■■	無	−	−	−	−	−	○	−	−	(06)迷宮内に転送装置が設置される	マーブル200個
114	「ウォロッパー」	■■ ■■	無	−	−	−	−	○	−	−	−	(05)護衛対象の基礎能力が向上する。潜在能力:ウォロッパー	クリア報酬
115	「バラージャー」	■ ■■■	無	−	−	−	−	○	−	−	−	(05)護衛対象の基礎能力が向上する。潜在能力:バラージャー	クリア報酬
116	「スペルスリンガー」	■ ■■■	無	−	−	−	−	○	−	−	−	(05)護衛対象の基礎能力が向上する。潜在能力:スペルスリンガー	クリア報酬
117	「水質変化」	■■	水	−	−	−	−	−	−	−	○	(08)迷宮内の水場に何らかの変化が起こる。	クリア報酬

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

連合軍戦績NM

Allied Notes Notorious Monster

過去世界の各地エリアで行われるコンフロント形式のバトルが連合軍戦績NMだ。みごと勝利できれば、オーグメントアイテムのほかにさまざまな素材を入手できるのだ。

概要 戦績を消費してNMと戦う

連合軍戦績を消費してトリガーアイテムを手に入れ、NMと戦うコンテンツ。該当エリアはすべて過去世界だが、ボスディン氷河〔S〕、ザルカバード〔S〕、ラヴォール村〔S〕、ベドー〔S〕、オズトロヤ城〔S〕は対象外。さらに、アルタナ連合軍が該当エリアを支配していることも必要だ。詳しい参加条件は右記のとおり。出現するNMに関しては、P.249からの攻略情報を参考にしてほしい。なお、NMとの戦闘中に戦闘不能になっても経験値は減らない。

連合軍戦績NMの特徴

- 拡張ディスク『アルタナの神兵』をインストールしていれば、ミッションの進行状況に関わらず参加可能
- 参加者全員が対応するだいじなものを所持している必要あり
- 参加人数は1～18人
- だいじなものは違う種類のものは同時に所持できるが、同じ種類を複数所持することはできない
- NMを出現させてから地球時間0時を過ぎるまでは、消費しただいじなものを再入手することができない

トリガーアイテム交換NPC

NPC名	位置	入手できるだいじなもの
Thirkell	南サンドリア〔S〕(K−6)	赤ラベルの箱
Keenan	バストゥーク商業区〔S〕(G−8)	青ラベルの箱
Scotwick	ウィンダス水の区〔S〕(K−10)	緑ラベルの箱

消費する戦績

条件	所属国	所属国以外
連合軍戦績	1500点	3000点

連合軍戦績NMの流れ

連合軍戦績NMを始める前に、まず参加者全員がだいじなものを入手しておくこと。パーティメンバーの誰か1人でも持っていないと戦闘を開始できないので、チェックを忘れずに。だいじなものはサンドリア、バストゥーク、ウィンダスの各方面で1つずつ持てるので、すべて入手しておくといい。あとは右の手順でクリアを目指そう。なお、戦闘は制限時間30分、延長なしのコンフロント戦で行われる。また、敵は複数出現するが、ボスモンスター1体を倒した時点でクリアとなる。

クリアまでの流れ

1. 挑戦するエリアに対応しただいじなものをパーティメンバー全員が入手

▼

2. Shredded Labelのある位置に移動

▼

3. パーティメンバーの誰かがShredded Labelを調べ、「はい」を選択すると敵が出現

▼

4. ボスモンスターを倒すと宝箱が出現してクリア

POINT コンフロント状態とは?

連合軍戦績NMで戦闘を開始すると、コンフロント状態になる。外部からの魔法を一切受け付けなくなる代わりに、アクティブな敵も絡んでこなくなるのだ。そのため、周囲の敵を倒しておく必要はない。また、NMの出現位置からある程度離れると警告メッセージが表示され、すぐに戻らないと戦闘離脱と判断される。戦闘離脱してしまうと、そのあと戦闘に手出しできなくなるので、敵を連れ回すときは注意しよう。

連合軍戦績NMの戦闘場所と出現するモンスター

必要なだいじなもの	レベル制限	エリア(座標)	出現するモンスター			
			ボスモンスター	種族	ザコモンスター	種族
赤ラベルの箱	60	東ロンフォール〔S〕(I−9)	Queenbug	レディバグ族	Ancilla Beetle×6	甲虫族
	70	ブンカール浦〔S〕(G−4)	Procrustes	巨人族	Jotunn Ruffian×6	巨人族
	75	ジャグナー森林〔S〕(E−11)	Zmag Ognjeni Vuk	ノール族	Greater Gnole×6	ノール族
	75	バタリア丘陵〔S〕(K−7)	Scythefang Liger	"スミロドン"剣虎族	Tusked Tigon×6	剣虎族
	75	エルディーム古墳〔S〕(I−11)	Ellylldan	"ジン"ボム族	Dhoul×6	ゴースト族
青ラベルの箱	60	北グスタベルグ〔S〕(F−7)	Feeorin	ピクシー族	Fay×6	ピクシー族
	70	グロウベルグ〔S〕(D−8)	Simorg	"アヤッタラ"ワイバーン族	Hippocentaur×6	ヒポグリフ族
	75	パシュハウ沼〔S〕(G−8)	Groot Slang	ペイスト族	Poison Peiste×6	ペイスト族
	75	ロランベリー耕地〔S〕(E−9)	Gummy Guillaume	スラッグ族	Kloesse×6	リーチ族
	75	クロウラーの巣〔S〕(G−9)	Goldcap	"カッパーキャップ"キノコ族	Cap Chomper×6	クロウラー族
緑ラベルの箱	60	西サルタバルタ〔S〕(G−10)	Cosmos Cocora	"リコポディウム"マンドラゴラ族	Cosmos Stamen×6	マンドラゴラ族
	70	カルゴナルゴ城砦〔S〕(E−9)	Amaranth	ラフレシア族	Honey Fly×6	フライ族
	75	メリファト山地〔S〕(I−8)	Brummbar	ナット族	Brummer×6	ナット族
	75	ソロムグ原野〔S〕(L−8)	Iqi-Balam	"リンクス"クァール族	Raid Raptor×6	ラプトル族
	75	ガルレージュ要塞〔S〕(H−8)	Khadem Quemquoma	"スコロペンドリド"サソリ族	Wildfire×6	ボム族



報酬 連合軍戦績NMクリア時に出現する宝箱

連合軍戦績NMクリア時に出現する可能性のある宝箱は3種類で、それぞれ右記のような特徴がある。このなかで確実に出現するのは青箱だけで、それ以外はザコを倒すことで追加される。また、オーグメントアイテムに付与される性能も上がるので、ザコを全滅させてからボスに挑みたい。なお、すべての宝箱は制限時間を過ぎるか、出現後3分で消滅する。

箱の種類と中に入っているもの



青箱

中に入っているのはオーグメンテアイテム。箱を開けても戦利品に入らず、箱を調べて「はい」を選んだ人のアイテム欄に直接入る。



金箱

中に入っているのは各種素材、魔法、からくり部品など計6個で、戦利品にプールされる。エリアによって出現するアイテムは異なる。



木箱

開けることで参加者全員が経験値を入手可能。経験値の量は挑戦したエリアにより異なり、参加人数が7人以上だと少なくなる。

基本戦術 連合軍戦跡NMでの戦闘

戦闘開始時には、Shredded Labelを調べたPCのもとに敵が集まってくる。敵を寝かせるまでが危険なので、調べるのは盾役にしておこう。あとは右の手順で攻撃していけばOKだ。ザコは徐々に睡眠に対して耐性が付いてくるので、事前にTPを溜めておき、全力で攻撃して早めに倒すこと。なお、全滅した場合敵は出現位置に戻るが、感知範囲が広く絡まれやすい。また、参加者が1人でもホームポイントに帰ると消えてしまうので注意しよう。

クリアまでの流れ

1. 盾役が敵を出現させる
   ▼
2. ザコを寝かせる
   ▼
3. ボスを連れ回している間にすべてのザコを撃破
   ▼
4. ザコの処理が終わったら全員でボスを攻撃



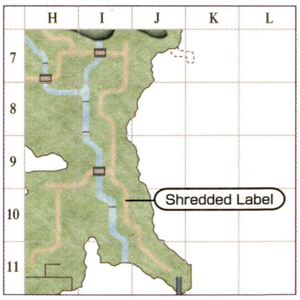
◀ザコと戦うときは、次に攻撃する敵を選ぶ人を決めておき、ほかの人はそのターゲットに合わせよう。

サンドリア方面 東ロンフォール〔S〕

必要なだいじなもの	赤ラベルの箱
レベル制限	60

オススメパーティ構成は、盾役1人（ナ、忍）＋攻撃役2人以上（戦、モ、黒など）＋寝かせ役1人以上（黒、赤、吟）＋回復役1人以上（白、赤など）。回復役が赤の場合はサポ白推奨。❶の攻撃間隔は夜のほうが長いので、戦闘は夜のあいだに行うこと。まずは、❷の甲虫族を寝かせつつ、1体ずつ倒していこう。そのあいだ、❶は出現地点東にある壁を使って連れ回しておくといい。❶は防御力が高めで回避が高い。前衛の攻撃を中心にするときは、食事や歌などで命中を強化しておくこと。また、「ノイサムパウダー」の攻撃力ダウン効果はすぐに「イレース」か「エスナ」で治そう。終盤になると「サドンランジ」連発モードに入る。ダメージが大きくスタンの効果があるので、HPは早めに回復すること。「スタン」で止めることも可能だが、❶のHPが減るので使わせたほうがいいだろう。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
サドンランジ	単体	貫通	物理ダメージ、スタン、ノックバック	命中するとボスのHPが減少
スパイラルスピン	前方	貫通	物理ダメージ、命中率ダウン	－
ネペンシアハム	範囲	貫通	アムネジア	－
ノイサムパウダー	範囲	貫通	攻撃力ダウン	－

出現するモンスター

名前	種族
❶Queenbug	レディバグ族
❷Ancilla Beetle×6	甲虫族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
ヘヴィクロスボウ	射撃	60	戦シ暗狩	D34 隔288
ダークマフラ	両手	57	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防28 HP+3 耐氷−2 耐水+5 耐闇+5
スコピオサブリガ	両脚	59	戦ナ暗獣侍忍	防16 耐光+2

金箱から出現する可能性のあるアイテム

O.ファイバー、R.シールド、アイアンナゲット、アダマンナゲット、アップル・オレ、ウィスタリア材、ウィロー原木、ウォルナット原木、エクスポーション、エクスポーション+1、エコノマイザー、エスナⓇ、エボニー原木、エリクサー、エルム原木、オークの肩甲、オークの鉄冑、オレンジ・オレ、ケアルVⓇ、コンデンサー、サクリファイス、シュルツン、スーパーエーテル、スーパーエーテル+1、スチールナゲット、ダークナゲット、ターボチャージャー、ダイナモ、トランキライザー、ハイエーテル、ハイエーテル+1、ハイエリクサー、ハイポーション、ハイポーション+1、ハカランダ原木、ブラッドウッド原木、プロエーテル、プロエーテル+1、ペイストの革、マキシポーション、マキシポーション+1、マホガニー原木、ラッカー原木、リレイズⅡⓇ、ローズウッド原木、学者のダイス、黒魔道士のダイス、砂鉄、獣人ミスリル貨、獣人印章、獣人金貨、獣人銀貨、獣人白金貨、埋れ木、踊り子のダイス

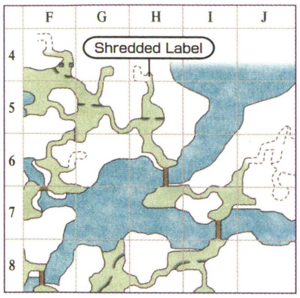
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

サンドリア方面 ブンカール浦〔S〕

必要なだいじなもの	赤ラベルの箱
レベル制限	70

オススメパーティ構成は、盾役2人以上(ナ)+遠距離攻撃役2人以上(狩、侍など)+寝かせ役1人以上(黒、赤)+補助役1人以上(吟)+回復役1人以上(白、赤)。盾役はサポ忍推奨だ。ここで出現する敵はすべて巨人族だが、❶だけ兜をかぶっているので見分けやすい。❷の巨人族はモンクタイプ。盾役の1人が❶を連れ回しているあいだに、❷を寝かせつつ1体ずつ倒していくこと。❶には消去できない「アイススパイク」がかかっているだけでなく、魔法攻撃のダメージが大幅にカットされる。盾役以外は遠隔攻撃で攻撃すること。「モリバンドハック」はダメージが大きいので、スタン効果のあるWSや魔法で止めたい。

Shredded Labelの位置



出現するモンスター

名前	種族
❶Procrustes	巨人族
❷Jotunn Ruffian×6	巨人族

ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
グランドスラム	範囲	複数	物理ダメージ	−
グレイシャルベロー	前方	貫通	氷属性ダメージ、スタン	−
パワーアタック	単体	単体	物理ダメージ	−
モリバンドハック	範囲	貫通	ダメージ、麻痺	−
衝撃の咆哮	前方	貫通	ブレスダメージ	−
氷の咆哮	前方	貫通	氷属性ダメージ	−
雷の咆哮	前方	貫通	雷属性ダメージ	−

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
ナーガン	両手剣	71	ナ暗	D84 隔480 HP+10 DEX+2 VIT+2
バトルジュポン	胴	65	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防36 DEX+1
シルクズボン	両脚	63	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	両脚 防24 HP+8 耐光+5 耐闇−5

金箱から出現する可能性のあるアイテム

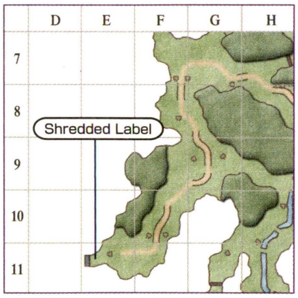
O.ファイバー、R.シールド、T.プロセッサー、アダマン鉱、アチューナー、イカロスウィング、イコライザー、イレーザー、ウィロー原木、ウォルナット原木、エクスポーション+2、エクスポーション+3、エコノマイザー、エボニー原木、エルム原木、グリフィンなめし革、クロマ鉄鉱、ケアルガⅣ、コンデンサー、シェルⅣⓇ、シュルツン、スーパーエーテル+2、スーパーエーテル+3、スモークスクリーン、ターゲットマーカー、ターボチャージャー、ダイナモ、ドラムマガジン、トランキライザー、ハイエーテル+2、ハイエーテル+3、ハイポーション+2、ハイポーション+3、バイルエリクサー、バイルエリクサー+1、ハカランダ原木、パママ・オレ、ブラッドウッド原木、プロエーテル+2、プロエーテル+3、ペア・オレ、ボヤーダ苔、マキシポーション+2、マキシポーション+3、マナチャネラー、マホガニー原木、ラッカー樹液、レイズⅢⓇ、ローズウッド原木、弓師のプレリュード、玉鋼、賢者の石、御影石、黒鉄鉱、獣神印章、獣人ミスリル貨、獣人金貨、獣人銀貨、獣人白金貨、鉄鉱、破邪のロンド、魔銅鉱

サンドリア方面 ジャグナー森林〔S〕

必要なだいじなもの	赤ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、盾役1人以上(ナ、忍)+攻撃役2人以上(戦、モなど)+寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)+回復役1人以上(白、赤)。攻撃役はサポ忍推奨。出現する敵がすべてノール族なので、各種能力が下がる新月近くの月齢で挑むのがオススメ。❶は❷より大きいので見分けは付くだろう。また、❶、❷ともにモンクタイプで、カウンターの特性を持っている。盾役以外は側面か背後から攻撃しよう。❶を盾役などが連れ回しているあいだに、❷を寝かせつつ1体ずつ倒していく。❶は「プリナルーンエンブレイス」でHPを回復されて長期戦になることが多い。回復された状態異常をかけなおしつつ、じっくりと削っていこう。なお、「アシュラクロー」で大ダメージを食らうことが多いので注意すること。

Shredded Labelの位置



出現するモンスター

名前	種族
❶Zmag Ognjeni Vuk	ノール族
❷Greater Gnole×6	ノール族

ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
アシュラクロー	単体	単体	物理ダメージ(6回攻撃)	−
カコフォニー	敵自身	−	ヘイスト、かまえる	−
コールオブザムーン	敵自身	−	PCをひるませる	−
ノックスブラスト	前方	全消去	物理ダメージ、ノックバック、TPリセット	−
プリナルーンエンブレイス	敵自身	−	HP回復、状態異常回復、攻撃力&魔法攻撃力アップ	月齢でHP回復量が変化

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
ヘヴィクロスボウ	射撃	60	戦シ暗狩	D34 隔288
ダークマフラ	両手	57	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防28 HP+3 耐氷−2 耐水+5 耐闇+5
スコピオサブリガ	両脚	59	戦ナ暗獣侍忍	防16 耐光+2

金箱から出現する可能性のあるアイテム

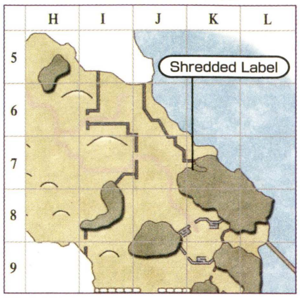
Hエーテルタンク、Hポーションタンク、アイアンインゴット、アダマンインゴット、アダマン鉱、アダマン板、アルザビウーツ鋼、アンブロシア、イカロスウィング、ウィロー原木、ウーツ鉱、ウォルナット原木、エボニー原木、エルム原木、カルボナーラ、クロマ鉄鉱、ゴブリン風キノコ鍋、シーフードシチュー、スチールインゴット、ダークインゴット、ダーク板、タブナジア風サラダ、ダマスクインゴット、ティンインゴット、トンノ、ハイリレイザー、ハカランダ原木、パクタンインゴット、バンパイアジュース、ブラッドウッド原木、マホガニー原木、ラッカー原木、ラッカー樹液、リレイザーⓇ、ローズウッド原木、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、玉鋼、元気の薬、御神木、光の塊、剛力の薬、黒鉄鉱、獣神印章、消化薬、神樹液、水の塊、大理石、知恵の薬、鉄鉱、土の塊、氷の塊、風の塊、魔銅鉱、万能薬、魅了の薬、木霊の根、雷の塊

サンドリア方面 バタリア丘陵〔S〕

必要なだいじなもの	赤ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役2人以上(戦、モ、黒など)+寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)+回復役1人以上(白、赤など)。盾役がナの場合と攻撃役はサポ忍推奨。出現するすべての敵が範囲麻痺効果の「咆哮」を使うので、後衛は離れておくこと。まずは、寝かせ役の「スリプガII」などからスタート。盾役は、❶を洞窟のあたりでキープしておき、ほかのメンバーは寝かせた❷を1体ずつ離れた場所に連れ出して戦う。❶は一定時間経過ごとに「咆哮」を連発するモードに入る。盾役が崩れると非常に危険なので、麻痺は即座に「パラナ」で治したい。さらに、「咆哮」数回使ったあとに「クローサイクロン」か「レイザーファング」を使うが、直撃すると大ダメージになる。確実に「空蝉の術」で回避したいので、幻影の数が減っていたら「咆哮」連発中にかけなおしておこう。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
クローサイクロン	前方	スキル	物理ダメージ	−
レイザーファング	単体	単体	物理ダメージ	−
魂の咆哮	範囲	貫通	アムネジア	−
咆哮	範囲	貫通	麻痺	一定時間連続で使用

出現するモンスター

名前	種族
❶Scythefang Liger	"スミロドン"剣虎族
❷Tusked Tigon×6	剣虎族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
ガリィ	短剣	72	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	D29 隔205 HP+10 DEX+2 VIT+2 耐水+8
パンサーマスク	頭	72	戦モシ獣忍踊	防28 CHR+5 リザードキラー効果アップ レジストパライズ効果アップ ヘイスト+2%
バローネマノポラ	両手	70	戦竜	防15 攻+4 受け流しスキル+4 敵対心+1

金箱から出現する可能性のあるアイテム

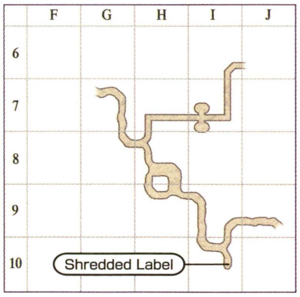
Hエーテルタンク、Hポーションタンク、アイアンインゴット、アダマンインゴット、アダマン鉱、アダマン板、アルザビウーツ鋼、アンブロシア、イカロスウィング、ウィロー原木、ウーツ鉱、ウォルナット原木、エボニー原木、エルム原木、カルボナーラ、クロマ鉄鉱、ゴブリン風キノコ鍋、シーフードシチュー、スチールインゴット、ダークインゴット、ダーク板、タブナジア風サラダ、ダマスクインゴット、ティンインゴット、トンノ、ハイリレイザー、ハカランダ原木、パクタンインゴット、バンパイアジュース、ブラッドウッド原木、マホガニー原木、ラッカー原木、ラッカー樹液、リレイザーⓇ、ローズウッド原木、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、玉鋼、元気の薬、御神木、光の塊、剛力の薬、黒鉄鉱、獣神印章、消化薬、神樹液、水の塊、大理石、知恵の薬、鉄鉱、土の塊、氷の塊、風の塊、魔銅鉱、万能薬、魅了の薬、木霊の根、雷の塊

サンドリア方面 エルディーム古墳〔S〕

必要なだいじなもの	赤ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、攻撃役2人以上(戦、モ、黒など)+寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)+回復役2人以上(白、赤など)。夜になるとボスの特殊技の威力が上がるので、昼の時間帯での挑戦がオススメ。❶は一定のコースを巡回しており、近づいたPCのみを攻撃する特徴がある。まず、出現地点あたりで❷を寝かせつつ倒そう。❷は「スリプガ」を使ってくるので、全員「毒薬」があるといい。❷をすべて倒したら❶との戦いになるが、敵出現場所の奥の壁際が安全地帯となる。よって、❶との戦いの前にここまで退避してしっかり回復しておくといいだろう。ちなみに、戦闘中は周囲の敵には絡まれない。なお、❶はHPが減るほど攻撃力と移動速度が上がるため、後半になるほど攻撃しにくくなる。WSは動きが止まった瞬間を狙って使うこと。また、「ダークウェーブ」のバイオ状態はすぐに治しておこう。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
惣闇衝	単体	貫通	闇属性ダメージ	時間帯で威力が変化
ダークウェーブ	範囲	貫通	バイオ	時間帯で威力が変化
タータリアンストーム	前方	貫通	ダメージ	−

出現するモンスター

名前	種族
❶Ellylldan	"ジン"ボム族
❷Dhoul×6	ゴースト族

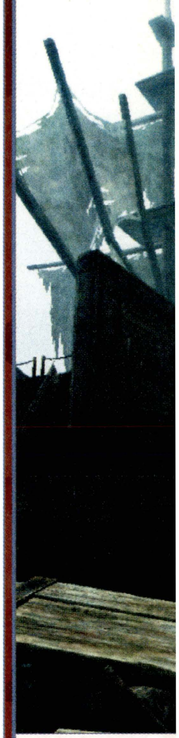
青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
ジェンダワ	弓術	70	狩	D76 隔600 AGI+2
アダマンキュイラス	胴	73	戦ナ	防52 MP+8 VIT+4 MND+4 敵対心+3
プラチナバングル	両手	70	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防14

金箱から出現する可能性のあるアイテム

Hエーテルタンク、Hポーションタンク、アイアンインゴット、アダマンインゴット、アダマン鉱、アダマン板、アルザビウーツ鋼、アンブロシア、イカロスウィング、ウィロー原木、ウーツ鉱、ウォルナット原木、エボニー原木、エルム原木、カルボナーラ、クロマ鉄鉱、ゴブリン風キノコ鍋、シーフードシチュー、スチールインゴット、ダークインゴット、ダーク板、タブナジア風サラダ、ダマスクインゴット、ティンインゴット、トンノ、ハイリレイザー、ハカランダ原木、パクタンインゴット、バンパイアジュース、ブラッドウッド原木、マホガニー原木、ラッカー原木、ラッカー樹液、リレイザーⓇ、ローズウッド原木、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、玉鋼、元気の薬、御神木、光の塊、剛力の薬、黒鉄鉱、獣神印章、消化薬、神樹液、水の塊、大理石、知恵の薬、鉄鉱、土の塊、氷の塊、風の塊、魔銅鉱、万能薬、魅了の薬、木霊の根、雷の塊

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

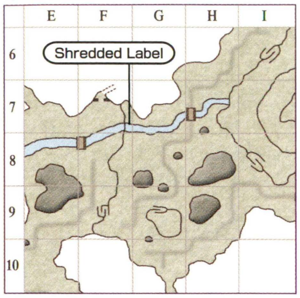


バストゥーク方面 北グスタベルグ〔S〕

必要なだいじなもの	青ラベルの箱
レベル制限	60

オススメパーティ構成は、盾役1人以上（ナ、忍）＋攻撃役2人以上（戦、モなど）＋寝かせ役1人以上（黒、赤、吟）＋回復役1人以上（白、赤など）。出現するすべての敵に物理攻撃が効きやすく、魔法攻撃が効きにくい。まずは、❷を寝かせつつ物理攻撃を中心にして1体ずつ倒そう。❶は通常攻撃を行わず、魔法と特殊技のみで攻撃してくる。「スタン」は無効なので、戦闘不能効果の「デス」と大ダメージの「バニシュガIII」は、ボスから距離を取って発動を防ぐこと。ただし、離れすぎると戦闘離脱になるので注意しよう。また、後衛は「サイクロニックターモイル」に巻き込まれないように、❶から離れておくこと。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
ウィンターブリーズ	範囲	貫通	スタン、ディスペル	－
オータムブリーズ	敵自身	－	HP回復	－
サイクロニックターモイル	範囲	全消去	物理ダメージ、ノックバック、魔法効果全消去	HPが減少すると使用
サマーブリーズ	敵自身	－	リゲイン、イレース	－
スプリングブリーズ	範囲	貫通	睡眠、TP半減	－
ゼファーアロー	単体	貫通	物理ダメージ、ノックバック	－
レーテアロー	前方範	貫通	アムネジア、バインド	－

出現するモンスター

名前	種族
❶Feeorin	ピクシー族
❷Fay×6	ピクシー族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
エボニーワンド	片手棍	60	白黒赤召青学	D17 隔216 INT+6 MND+6
珊瑚の髪飾り	頭	60	All Jobs	HP−7 MP+21 耐水+14
シルククローク	胴	64	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防44 HP+12 耐光+9 耐闇−9

金箱から出現する可能性のあるアイテム

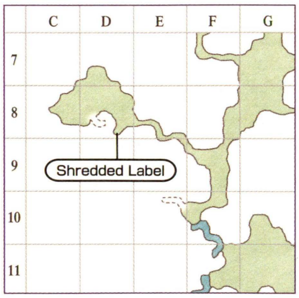
アップル・オレ、アメジスト、アンバー、エクスポーション、エクスポーション+1、エリクサー、オニキス、オレンジ・オレ、カーボンファイバー、クゥダフの超重胸甲、クゥダフの超重背甲、グラスファイバー、クリアトパーズ、ゴールドナゲット、サードニクス、シルバーナゲット、スーパーエーテル、スーパーエーテル+1、トルマリン、ハイエーテル、ハイエーテル+1、ハイエリクサー、ハイポーション、ハイポーション+1、フーラード、プラチナナゲット、プロエーテル、プロエーテル+1、マキシポーション、マキシポーション+1、ミスリルナゲット、ミスリルの葉、ライトオパール、ラピスラズリ、闇門の計Ⓡ、黄石、火門の計Ⓡ、凝灰岩、金の葉、金粉、銀の葉、光門の計Ⓡ、甲賀手裏剣、紅石、黒石、紫石、獣人ミスリル貨、獣人印章、獣人金貨、獣人銀貨、獣人白金貨、水門の計Ⓡ、翠石、赤石、土門の計Ⓡ、透石、忍だすき【鉤縄】、忍だすき【催涙卵】、忍だすき【紙兵】、忍だすき【手拭】、忍だすき【呪札】、忍だすき【忍足袋】、忍だすき【蟲毒】、白金の葉、白石、氷門の計Ⓡ、風門の計Ⓡ、雷門の計Ⓡ、藍石

バストゥーク方面 グロウベルグ〔S〕

必要なだいじなもの	青ラベルの箱
レベル制限	70

オススメパーティ構成は、盾役2人以上（ナ、忍）＋攻撃役1人以上（黒、戦、モなど）＋寝かせ役1人（黒、赤、吟）＋回復役2人以上（白、赤など）。盾役がナの場合と黒以外の攻撃役はサポ忍推奨だ。❷の回避が高めなので、前衛は食事や歌で命中を強化しておこう。❶は移動速度が速いので、❷の処理中は連れ回さずターゲット維持に専念すること。❶との戦闘では、各種ブレスを3～4回連続で使用することがある点に注意。特に「ハリケーンブレス」はダメージが大きいので、できるだけスタン効果で止めたい。青魔法の「ヘッドバット」を使う場合は、連発すると耐性が付くのでブレス攻撃だけに絞って使っていこう。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
ウィンドウォール	敵自身	－	回避率アップ	－
各種ブレス	前方	貫通	魔法ダメージ	レイディアントブレスには静寂+スロウの追加効果あり
ディスペルウィンド	範囲	貫通	魔法強化効果消去	－
テールクラッシュ	単体	単体	物理ダメージ+毒	－
デッドリードライブ	単体	単体	物理ダメージ	－
ドレッドシュリーク	範囲	貫通	麻痺	－
ファングラッシュ	単体	スキル	物理ダメージ	－

出現するモンスター

名前	種族
❶Simorg	"アヤッタラ"ワイバーン族
❷Hippocentaur×6	ヒポグリフ族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
ヘキサガン	射撃	65	コ	D30 隔480 飛命+5
タイガーマスク	頭	70	戦モシ獣忍踊	防27 HP+20 VIT+5 回避−5 ガードスキル+5
クァールレデルセン	両足	69	シ獣狩踊	防12 HP−1% STR−1 AGI+2 回避+2

金箱から出現する可能性のあるアイテム

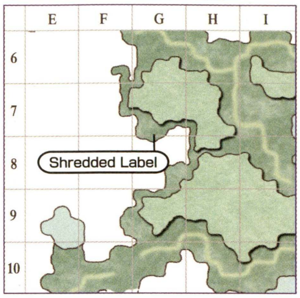
アイオライト、アクアマリン、エクスポーション+2、エクスポーション+3、エメラルド、エンジェルストーン、オリハルコン鉱、カードケース【闇】、カードケース【火】、カードケース【光】、カードケース【水】、カードケース【土】、カードケース【氷】、カードケース【風】、カードケース【雷】、クリソベリル、サファイア、サンストーン、ジェダイド、ジルコン、スーパーエーテル+2、スーパーエーテル+3、スナッピングモール、スピネル、ダイアモンド、デスストーン、トパーズ、ドレッドスパイク、ハイエーテル+2、ハイエーテル+3、ハイポーション+2、ハイポーション+3、バイルエリクサー、バイルエリクサー+1、パママ・オレ、プロエーテル+2、プロエーテル+3、フローライト、ペア・オレ、ペイナイト、ヘルムモール、ポリフランペーパー、マキシポーション+2、マキシポーション+3、ムーンストーン、ルビー、ロードナイト、闇の鉱石、炎の鉱石、輝金鉱、金鉱、御神木、光の鉱石、紅亜鉛鉱、獣神印章、獣人ミスリル貨、獣人金貨、獣人銀貨、獣人白金貨、靭皮紙、水の鉱石、土の鉱石、謎の多肉植物の子株、南洋真珠、忍だすき【撒菱】、忍だすき【水鉄砲】、忍だすき【打竹】、忍だすき【避雷針】、忍だすき【氷柱】、忍だすき【蝙蝠扇】、白金鉱、氷の鉱石、風の鉱石、雷の鉱石、鑰石

バストゥーク方面 パシュハウ沼〔S〕

必要なだいじなもの	青ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、攻撃役2人以上(忍、戦、モなど)+寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)+回復役2人以上(白、赤、学など)。石化があるので、白か学のどちらか必須。戦闘中は暗闇状態にしておき「グリムグラワー」を封印すると戦いやすい。まずは、寝かせ役が❷を眠らせ1体ずつ撃破。赤などが維持する❶だが、通常攻撃の代わりに「アクアフォーティス」を使う。この特殊技はノックバック効果付きの水属性ダメージなので、「バウォタ」をしつつ壁を背にして自己回復して耐えよう。❷をすべて倒したら❶と戦闘開始。なお、❶の維持は、水耐性が高い召喚獣「リヴァイアサン」を使うことでも可能だ。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
アクアフォーティス	範囲	貫通	水属性ダメージ、ノックバック、毒	通常攻撃として使用
カルシファイングミスト	範囲	貫通	水属性ダメージ、徐々に石化	HPが減少すると使用
グリムグラワー	視線	貫通	徐々に石化	暗闇状態では使用しない
デルタスラスト	単体	単体	物理ダメージ(3回攻撃)、悪疫	―
トーピファイングチャージ	範囲	貫通	麻痺	―
リガージテーション	単体	貫通	水属性ダメージ、ノックバック、バインド	―

出現するモンスター

名前	種族
❶Groot Slang	ベイスト族
❷Poison Peiste×6	ベイスト族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
ブージ	両手斧	71	戦暗	D89 隔504 HP+10 DEX+2 VIT+2
カーディナルベスト	胴	73	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防44 VIT+3 命中+4 回避+4
アダマンクウィス	両脚	73	戦ナ	防41 VIT+3 INT−3 回避−1 敵対心+3

金箱から出現する可能性のあるアイテム

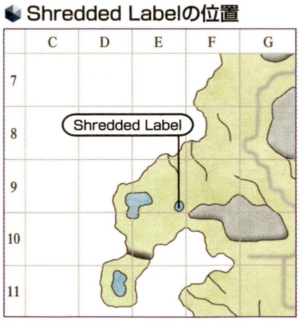
ゴールドインゴット、サファイア、サンストーン、ジェダイド、ジルコン、シンチレーター、スターサファイア、スナッピングモール、スピネル、ダイアモンド、デスストーン、トパーズ、ドラゴンスープ、ドラゴンステーキ、ハイドラキョフテ、ハイリレイザー、バンパイアジュース、ピジョンブラッド、プラチナインゴット、フローライト、ペイナイト、ヘルズステーキ、ヘルムモール、ミスリルインゴット、ミスリルコイル、ムーンストーン、リレイザーⓇ、ルビー、レッドカレー、ロードナイト、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、輝金鉱、凝灰岩、金鉱、元気の薬、御影石、御神木、光の塊、紅亜鉛鉱、剛力の薬、獣神印章、獣神印章、消化薬、水の塊、知恵の薬、土の塊、南洋真珠、白金鉱、氷の塊、風の塊、万能薬、魅了の薬、妖蟲のフラスコ、雷の塊、硫黄、龍骨、鎗石

バストゥーク方面 ロランベリー耕地〔S〕

必要なだいじなもの	青ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、盾役1人以上(忍、ナ)+攻撃役2人以上(黒、モ、召など)+寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)+回復役1人以上(白、赤など)。まずは寝かせ役が❷を寝かせ1体ずつ撃破。❶は盾役が連れ回しつつ維持するのだが、通常攻撃はせず特殊技のみで攻撃し、ターゲットに近づこうとする。密着されると毒、アムネジア、静寂の状態になり、離れるとこの効果は消える。移動速度は速めだが、特殊技使用時に止まるので連れ回しは難しくない。❷をすべて倒したら、❶の連れ回しを継続しつつ攻撃。❶はHPが残り25%前後から範囲で全装備解除状態になる「ミュシラジナスウーズ」を使う。攻撃役はほぼ裸での戦闘になるので、精霊魔法や召喚獣などのペットによる攻撃でHPを削っていこう。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
コローシブウーズ	範囲	全消去	水属性ダメージ、攻撃力&防御力ダウン	―
ピュルラントウーズ	前方	全消去	水属性ダメージ、HPmaxダウン、バイオ	―
ファスカスウーズ	前方	貫通	ヘヴィ、全装備解除、装備変更不可状態	―
ミュシラジナスウーズ	範囲	貫通	全装備解除、装備変更不可	HPが減少すると使用。特殊技を食らうごとに効果時間上書

出現するモンスター

名前	種族
❶Gummy Guillaume	スラッグ族
❷Kloesse×6	リーチ族

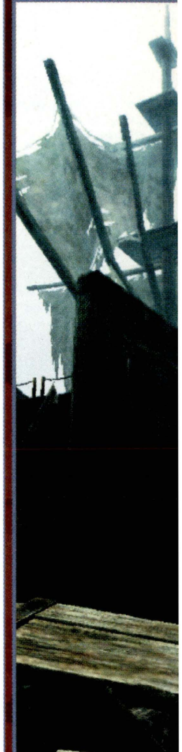
青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
タバルジン	片手斧	71	戦暗獣	D49 隔288 HP+10 DEX+2 VIT+2
デーモンヘルム	頭	73	黒暗詩	防25 INT+5 MND−5 受け流しスキル+5 歌唱スキル+5
ダンスシューズ	両足	72	モ白黒赤シ獣吟狩忍召青か踊学	防13 VIT−2 CHR+3 回避+6

金箱から出現する可能性のあるアイテム

ゴールドインゴット、サファイア、サンストーン、ジェダイド、ジルコン、シンチレーター、スターサファイア、スナッピングモール、スピネル、ダイアモンド、デスストーン、トパーズ、ドラゴンスープ、ドラゴンステーキ、ハイドラキョフテ、ハイリレイザー、バンパイアジュース、ピジョンブラッド、プラチナインゴット、フローライト、ペイナイト、ヘルズステーキ、ヘルムモール、ミスリルインゴット、ミスリルコイル、ムーンストーン、リレイザー、ルビー、レッドカレー、ロードナイト、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、輝金鉱、凝灰岩、金鉱、元気の薬、御影石、御神木、光の塊、紅亜鉛鉱、剛力の薬、獣神印章、獣神印章、消化薬、水の塊、知恵の薬、土の塊、南洋真珠、白金鉱、氷の塊、風の塊、万能薬、魅了の薬、妖蟲のフラスコ、雷の塊、硫黄、龍骨、鎗石

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

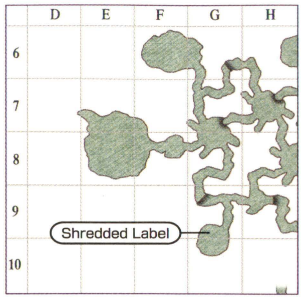


バストゥーク方面 クロウラーの巣〔S〕

必要なだいじなもの	青ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、盾役2人以上（忍、ナ）＋攻撃役1人以上（戦、モなど）＋寝かせ役1人以上（黒、赤、吟）＋補助役1人（吟）＋回復役2人以上（白、赤など）。盾役がナの場合と攻撃役はサポ忍推奨。まずは❷を寝かせて1体ずつ撃破。❶は移動速度が速く攻撃が激しいので、連れ回さず盾役2人以上で維持。歌は盾役が忍の場合は「マンボ」2種、ナの場合は「マーチ」2種がいい。通常攻撃に毒や麻痺などの追加効果があるので、回復役が治しつつターゲットを回すこと。❷を倒したら、盾役からターゲットを取らないように注意しつつ❶を倒そう。

Shredded Labelの位置



出現するモンスター

名前	種族
❶Goldcap	"カッパーキャップ"キノコ族
❷Cap Chomper×6	クロウラー族

ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
オドリタケ	単体	単体	物理ダメージ、病気	–
サイレスガス	前方	貫通	風属性ダメージ、静寂	–
シビレタケ	単体	単体	物理ダメージ、麻痺	–
スポア	範囲	貫通	麻痺	–
ダークスポア	前方	貫通	闇属性ダメージ、暗闇	–
フロッグキック	単体	単体	物理ダメージ	–
マイクロスポア	範囲	貫通	自身の状態異常を付与	–
マヨイタケ	単体	単体	物理ダメージ、毒	–

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
アネラス	片手剣	72	戦赤ナ暗青コ	D39 隔233 HP+10 DEX+2 VIT+2
ドラゴンミトン	両手	73	シ	防16 AGI+4 攻+2 モクシャ+2 敵対心+2
エラントピガッシュ	両足	72	白黒赤吟召青か学	防18 HP−20 MP+20 MND+5 敵対心−2

金箱から出現する可能性のあるアイテム

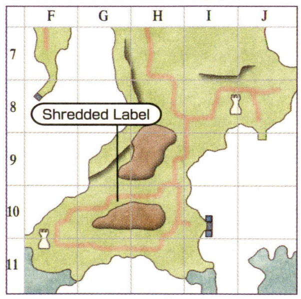
ゴールドインゴット、サファイア、サンストーン、ジェダイド、ジルコン、シンチレーター、スターサファイア、スナッピングモール、スピネル、ダイアモンド、デスストーン、トパーズ、ドラゴンスープ、ドラゴンステーキ、ハイドラキョフテ、ハイリレイザー、バンパイアジュース、ピジョンブラッド、プラチナインゴット、フローライト、ペイナイト、ヘルズステーキ、ヘルムモール、ミスリルインゴット、ミスリルコイル、ムーンストーン、リレイザー、ルビー、レッドカレー、ロードナイト、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、輝金鉱、凝灰岩、金鉱、元気の薬、御影石、御神木、光の塊、紅亜鉛鉱、剛力の薬、獣神印章、獣神印章、消化薬、水の塊、知恵の薬、土の塊、南洋真珠、白金鉱、氷の塊、風の塊、万能薬、魅了の薬、妖蟲のフラスコ、雷の塊、硫黄、龍骨、鎗石

ウィンダス方面 西サルタバルタ〔S〕

必要なだいじなもの	緑ラベルの箱
レベル制限	60

オススメパーティ構成は、盾役1人以上（忍、ナ）＋攻撃役2人以上（戦、モなど）＋寝かせ役1人（黒、赤、吟）＋回復役1人以上（白、赤など）。攻撃役はサポ忍推奨。範囲睡眠の特殊技「夢想花」があるので、「毒薬」を飲んでおこう。まずは❷を寝かせて1体ずつ撃破。そのあいだ、❶は盾役が連れ回しておこう。❷をすべて倒したら❶を全員で攻撃。❶は一撃で一定以上のダメージを受けると「ペタルピルエット」を使用後走り出し、ランダムにターゲットを変える。このとき大ダメージの「ヘッドバッド」を連発するので、後衛は近づいてきたら逃げること。後半は「ペタルピルエット」の使用頻度が増すので気を抜かないように。

Shredded Labelの位置



出現するモンスター

名前	種族
❶Cosmos Cocora	"リコポディウム"マンドラゴラ族
❷Cosmos Stamen×6	マンドラゴラ族

ボスの使用する特殊技

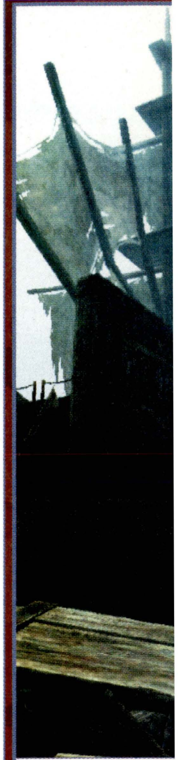
特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
スクリーム	範囲	貫通	MNDダウン	–
ペタルピルエット	範囲	貫通	TPリセット	–
ヘッドバット	単体	単体	物理ダメージ	–
リーフダガー	単体	単体	物理ダメージ、毒	–
光合成	敵自身	–	リジェネ	–
種まき	単体	単体	物理ダメージ、VITダウン	–
夢想花	範囲	貫通	睡眠	–

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
兜割	片手刀	61	忍	D30 隔227
ビークジャーキン	胴	58	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防42 VIT+1 耐土+5
バトルブーツ	両足	59	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防11 回避+1

金箱から出現する可能性のある装備品

アップル・オレ、エクスポーション、エクスポーション+1、エスナ®、エリクサー、オックスブラッド、オレンジ・オレ、クロウラーの繭、サクリファイス®、スーパーエーテル、スーパーエーテル+1、ダルメルヘア、ハイエーテル、ハイエーテル+1、ハイエリクサー、ハイポーション、ハイポーション+1、プロエーテル、プロエーテル+1、ホムンクルス脊髄、マキシポーション、マキシポーション+1、ヤグードの大袖、ヤグードの篭手、亜麻、海亀の甲羅、魚の骨、錦綿毛、甲冑魚の甲殻、獣人ミスリル貨、獣人印章、獣人金貨、獣人銀貨、獣人白金貨、赤モコ草、蜘蛛の網、胴乱【コルセア】、胴乱【銀】、胴乱【鉄】、飛竜の鱗、魔人のどくろ、矢筒【Dボルト】、羊毛、龍の爪、龍の鱗、狼毛、箙【スリプル】、箙【デーモン】



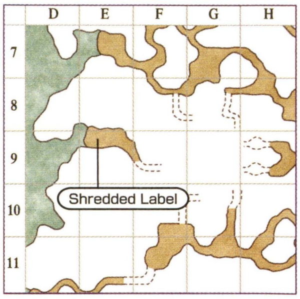
ウィンダス方面

カルゴナルゴ城砦〔S〕

必要なだいじなもの	緑ラベルの箱
レベル制限	70

オススメパーティ構成は、盾役2人以上(忍、ナ)＋攻撃役2人以上(戦、モなど)＋寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)＋回復役3人以上(白、赤など)。盾役がナの場合はサポ忍推奨。❷は突属性の攻撃に弱いので、両手槍などを用意しておくと早めに倒せる。戦闘はまず❷を寝かせて1体ずつ撃破。❶は通常攻撃に毒の追加効果があり、攻撃間隔が短く移動速度が速い。❷の処理中は連れ回さず、盾役2人に回復役2人をつけて維持しよう。また、「シードスプレー」や「ロトンステンチ」を食らったら、すぐに「イレース」で治すこと。❷をすべて倒したら、全員で❶を攻撃。このとき、攻撃役はターゲットの取りすぎに注意しよう。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
ヴィシドエミッション	前方	貫通	アムネジア	–
シードスプレー	前方	単体	物理ダメージ、防御力ダウン	–
ブラッディカレス	単体	単体	HP吸収(3回攻撃)	PCか魅了中のヴァーミン系モンスターのどちらかからHPを吸収
フローラルブーケ	範囲	貫通	睡眠、範囲内のヴァーミン系モンスターを魅了	–
ロトンステンチ	範囲	貫通	命中率ダウン、魔法命中率ダウン	–

出現するモンスター

名前	種族
❶Amaranth	ラフレシア族
❷Honey Fly×6	フライ族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
飾太刀	両手刀	67	侍	D76 隔450 CHR+2
虹のヘッドバンド	頭	67	All Jobs	防10 回避+7
ダークハーネス	胴	65	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防39 耐光+2 耐闇+2 被物理ダメージ−3%

金箱から出現する可能性のあるアイテム

エクスポーション+2、エクスポーション+3、エルメスクエンチャ、オイルクロス、クエイクⓇ、ジーグリンデパテ、シリス、スーパーエーテル+2、スーパーエーテル+3、トルネドⓇ、バーストⓇ、ハイエーテル+2、ハイエーテル+3、ハイポーション+2、ハイポーション+3、バイルエリクサーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、パママ・オレ、フラッドⓇ、フリーズⓇ、フレアⓇ、プロエーテル+2、プロエーテル+3、ペア・オレ、マキシポーション+2、マキシポーション+3、モブリン糸、亜麻糸、金糸、銀糸、劇毒サソリの爪、血糸、絹糸、黒甲虫の体液、獣神印章、獣人ミスリル貨、獣人金貨、獣人銀貨、獣人白金貨、人工血髄油、赤草糸、胴乱【鋼】、謎の樹木の挿木、虹糸、白金糸、魔人の角、毛糸、矢筒【暗ボルト】、矢筒【血ボルト】、矢筒【酸ボルト】、矢筒【聖ボルト】、矢筒【眠ボルト】、箙【鏑】

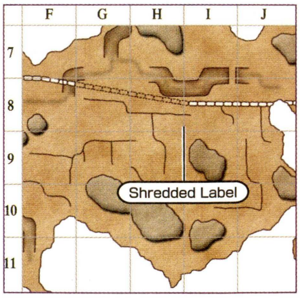
ウィンダス方面

メリファト山地〔S〕

必要なだいじなもの	緑ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、盾役1人以上(忍、ナ)＋攻撃役2人以上(戦、モなど)＋寝かせ役2人(黒、吟)＋回復役1人以上(白、赤など)。盾役がナの場合と攻撃役はサポ忍推奨。回復役の1人はサポ黒の白を推奨。ナット族は闇耐性があるので、開始時は「精霊の印」を使った「スリプガ」→「スリプガII」で❷を寝かし、起きたら「ララバイ」で寝かしつつ1体ずつ撃破。そのあいだ、❶は盾役が近くの岩の周囲を使って連れ回そう。❷をすべて倒したら、❶を全力で攻撃。❶は自身に弱体魔法をかけ、「エメティックディスチャージ」で近くにいるPCにその効果を移す。白も状態異常を受けながら、「エスナ」で治していくと楽だ。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
インシピッドニップ	単体	単体	物理ダメージ、ステータスを1個ランダムに吸収	–
エメティックディスチャージ	範囲	スキル	自身の弱体効果をすべてPCにうつす	スロウはヘイストを上書き
シミサインディスチャージ	範囲	貫通	スロウ、敵自身にヘイスト	
パンデミックニップ	単体	単体	ダメージ、自身の弱体効果をすべてPCにうつす	–
ボンビレーション	範囲	貫通	TP減少	–

出現するモンスター

名前	種族
❶Brummbar	ナット族
❷Brummer×6	ナット族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
神代の杖	両手棍	70	モ白黒召学	D55 隔402 耐闇+15
エリートベレー	頭	74	白黒赤召青学	防28 神聖魔法スキル+4 弱体魔法スキル+4 精霊魔法スキル+4 召喚魔法スキル+4
エラントウプランド	胴	72	白黒赤吟召青か学	防42 STR−7 DEX−7 VIT−7 AGI−7 INT+10 MND+10 CHR+10 敵対心−3 ヒーリングMP+5

金箱から出現する可能性のあるアイテム

Hエーテルタンク、Hポーションタンク、アンブロシア、イカロスウィング、エンゼルスキン、キングローカスト、クリームパフ、クリムゾンゼリー、ジーグリンデパテ、シリス、スカルローカスト、ダマスク織物、チュルブル、チョコレートケーキ、ノールの爪、ハイリレイザーⓇ、パナケイア、バンパイアジュース、ビロード、マッシュローカスト、マロングラッセ、モブリン糸、モブリン織物、リレイザーⓇ、亜麻糸、亜麻布、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、金糸、銀糸、血糸、絹糸、元気の薬、光の塊、剛力の薬、黒甲虫の体液、獣神印章、消化薬、水の塊、赤草糸、赤草布、大サソリの爪、知恵の薬、土の塊、虹糸、虹布、白金糸、緋麻布、氷の塊、風の塊、風糸、万能薬、魅了の薬、毛糸、毛織物、夜光布、与一の組緒、羅紗、雷の塊

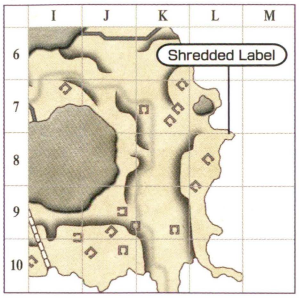
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

ウィンダス方面 ソロムグ原野〔S〕

必要なだいじなもの	緑ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、盾役1人以上(忍、ナ)+攻撃役2人以上(戦、モなど)+寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)+回復役2人以上(白、赤など)。盾役がナの場合はサポ忍推奨。まずは❷を寝かして1体ずつ撃破。❷の処理中は、盾役が❶を近くの岩の周囲を使って連れ回しておくこと。❷をすべて倒したら、❶を全員で攻撃。❶は約30秒ごとにサンダー系の魔法を自身に使用後、「チャージドホイスカー」で攻撃してくる。使った魔法の威力に応じたダメージがあるので、❶の魔法使用を確認したら、特殊技の発動まで離れて不発にさせよう。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
カオティックアイ	視線	貫通	静寂	—
チャージドホイスカー	範囲	全消去	雷属性ダメージ	サンダー系を詠唱後に使用。威力は使用したサンダー系の種類に依存
バウンス	単体	単体	ダメージ	—
ブラスター	単体	貫通	麻痺	—
ブリンクオブペリル	視線	貫通	瀕死ダメージ	—
石の吐息	単体	貫通	石化	—
怒髪	敵自身	—	攻撃力アップ	—

出現するモンスター

名前	種族
❶Iqi-Balam	"リンクス"クァール族
❷Raid Raptor×6	ラプトル族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
アイスランス	両手槍	74	竜	D89 隔492 追加効果:氷ダメージ
イギラマニラ	両手	73	黒	防11 精霊魔法スキル+5 魔法攻撃力アップ+2 被物理ダメージ:相手に呪い効果
クラウンサブリガ	両脚	70	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防29 CHR+4

金箱から出現する可能性のあるアイテム

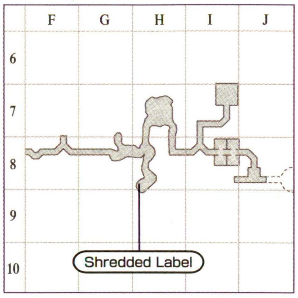
Hエーテルタンク、Hポーションタンク、アンブロシア、イカロスウィング、エンゼルスキン、キングローカスト、クリームパフ、クリムゾンゼリー、ジーグリンデパテ、シリス、スカルローカスト、ダマスク織物、チュルブル、チョコレートケーキ、ノールの爪、ハイリレイザーⓇ、パナケイア、バンパイアジュース、ビロード、マッシュローカスト、マロングラッセ、モブリン糸、モブリン織物、リレイザーⓇ、亜麻糸、亜麻布、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、金糸、銀糸、血糸、絹糸、元気の薬、光の塊、剛力の薬、黒甲虫の体液、獣神印章、消化薬、水の塊、赤草糸、赤草布、大サソリの爪、知恵の薬、土の塊、虹糸、虹布、白金糸、緋麻布、氷の塊、風の塊、風糸、万能薬、魅了の薬、毛糸、毛織物、夜光布、与一の組緒、羅紗、雷の塊

ウィンダス方面 ガルレージュ要塞〔S〕

必要なだいじなもの	緑ラベルの箱
レベル制限	75

オススメパーティ構成は、盾役1人以上(忍、ナ、赤)+攻撃役2人以上(戦、モなど)+寝かせ役1人以上(黒、赤、吟)+回復役1人以上(白、赤など)。盾役は忍以外サポ忍推奨だ。まずは❷を寝かせて1体ずつ攻撃。❶は連れ回す場所がないので、❷の処理中は盾役がその場で維持しよう。❷をすべて倒したら❶を全員で攻撃。❶は「ポイゾガII」使用後、ターゲットに近づいて「ヘルシザース」を数回使用する。特殊技使用後すぐに離れれば不発にできるが、敵対心減少効果だけは残るので、連発モード終了後に盾役はターゲットを取り戻すこと。

Shredded Labelの位置



ボスの使用する特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
アースパウンダー	範囲	消去	土属性ダメージ、DEXダウン	—
コールドブレス	前方	貫通	氷属性ダメージ、バインド	—
シャープストライク	敵自身	—	攻撃力アップ	—
デスシザース	単体	単体	物理ダメージ	—
ナムブレス	前方	貫通	氷属性ダメージ、麻痺	—
ヘルシザース	単体	貫通	瀕死ダメージ、敵対心減少	ポイゾガIIのあとに使用
ポイズンスティング	単体	単体	物理ダメージ、毒	—
マンディブルバイト	単体	単体	物理ダメージ、ノックバック	—
大暴れ	範囲	複数	物理ダメージ	—

出現するモンスター

名前	種族
❶Khadem Quemquoma	"スコロペンドリド"サソリ族
❷Wildfire×6	ボム族

青箱から出現する可能性のある装備品

アイテム名	部位	Lv	装備可能ジョブ	性能
アイスランス	両手槍	74	竜	D89 隔492 追加効果:氷ダメージ
イギラマニラ	両手	73	黒	防11 精霊魔法スキル+5 魔法攻撃力アップ+2 被物理ダメージ:相手に呪い効果
クラウンサブリガ	両脚	70	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防29 CHR+4

金箱から出現する可能性のあるアイテム

Hエーテルタンク、Hポーションタンク、アンブロシア、イカロスウィング、エンゼルスキン、キングローカスト、クリームパフ、クリムゾンゼリー、ジーグリンデパテ、シリス、スカルローカスト、ダマスク織物、チュルブル、チョコレートケーキ、ノールの爪、ハイリレイザーⓇ、パナケイア、バンパイアジュース、ビロード、マッシュローカスト、マロングラッセ、モブリン糸、モブリン織物、リレイザーⓇ、亜麻糸、亜麻布、闇の塊、意志の薬、炎の塊、器用の薬、機敏の薬、金糸、銀糸、血糸、絹糸、元気の薬、光の塊、剛力の薬、黒甲虫の体液、獣神印章、消化薬、水の塊、赤草糸、赤草布、大サソリの爪、知恵の薬、土の塊、虹糸、虹布、白金糸、緋麻布、氷の塊、風の塊、風糸、万能薬、魅了の薬、毛糸、毛織物、夜光布、与一の組緒、羅紗、雷の塊

獣人将領

Stronghold Notorious Monsters

過去世界の獣人拠点には、将領と呼ばれるNMたちが潜んでいる。将領から得られるトリガーアイテムを集めれば、魅力的な戦利品が待つBFに挑戦できるのだ。

概要 NMを倒してBFに挑む

ラヴォール村〔S〕、ベドー〔S〕、オズトロヤ城〔S〕の3エリアには、それぞれ8体の将領と呼ばれるNMが出現する。NMを倒してBFに挑戦するまでの手順は右のとおり。NMはトリガーアイテムになる箱や籠を必ず落とすほか、NMごとに固有の装備品を落とすことがある。なお、トリガーアイテムを全種類所持した人がBFに入ることで、アライアンスメンバー全員がBF内にワープ可能。入口を調べた人が所持していただいじなものは、この時点ですべて消滅する。また、BFの参加人数は最大18人までで、制限時間は30分、レベル75制限となる。

BFに挑戦するまでの流れ

1 過去の獣人拠点にいる8体のNMを倒す

▼

2 NMが落とす戦利品をだいじなものと交換

▼

3 8種類すべて集まったらBFに挑戦

だいじなものを集めよう

NMが落とした箱や籠はそのままではトリガーアイテムとして使用することはできない。これらを入手したら、過去世界の街にいる右記のNPCにトレードし、だいじなものに変えておこう。なお、渡すNPCは3人のうち誰でもよく、交換時にはアイテムごとに下表のような、所属国がカンパニエで有利になる効果が発生する。



◀NMは倒されてから数時間で再出現する。いない場合はほかのNMを探しながら待つといい。

交換してくれるNPC

NPC名	エリア(座標)
Lurouillat	南サンドリア〔S〕(J−9)
Kevan	バストゥーク商業区〔S〕(F−9)
Pogigi	ウィンダス水の区〔S〕(G−9)

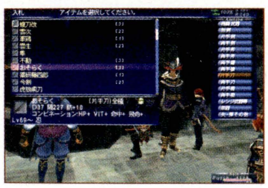
NMの落とす箱と交換時に上がる防戦能力

エリア	NM名	箱の名称	だいじなもの	防戦能力
ラヴォール村〔S〕	Coinbiter Cjaknokk	楓の手箱RE	皇帝の系譜・第1章	軍資金
	Draketrader Zlodgodd	朴の手箱RE	皇帝の系譜・第2章	戦略物資
	Feeblescheme Bhogbigg	栂の手箱RE	皇帝の系譜・第3章	軍需品
	All-seeing Onyx Eye	樫の手箱RE	皇帝の系譜・第4章	情報力
	Cogtooth Skagnogg	柊の手箱RE	皇帝の系譜・第5章	技術力
	Agrios	櫟の手箱RE	皇帝の系譜・第6章	生産力
	Falsespinner Bhudbrodd	楡の手箱RE	皇帝の系譜・第7章	士気
	Rugaroo	柳の手箱RE	皇帝の系譜・第8章	活気
ベドー〔S〕	Ga'Lhu Nevermolt	青銅の文箱RE	ド・ヌの御言・第1節	軍資金
	Bres	黄銅の文箱RE	ド・ヌの御言・第2節	戦略物資
	Di'Zho Spongeshell	赤銅の文箱RE	ド・ヌの御言・第3節	軍需品
	Observant Zekka	白銅の文箱RE	ド・ヌの御言・第4節	情報力

エリア	NM名	箱の名称	だいじなもの	防戦能力
ベドー〔S〕	Mu'Nhi Thimbletail	銑鉄の文箱RE	ド・ヌの御言・第5節	技術力
	Blifnix Oilycheeks	鋼鉄の文箱RE	ド・ヌの御言・第6節	生産力
	Va'Gho Bloodbasked	鋳鉄の文箱RE	ド・ヌの御言・第7節	士気
	Ra'Dha Scarscute	錬鉄の文箱RE	ド・ヌの御言・第8節	活気
	Dee Zelko the Esoteric	竹の草籠RE	ハバロの詩・第1の徳	軍資金
	Marquis Forneus	竹の薬籠RE	ハバロの詩・第2の徳	戦略物資
オズトロヤ城〔S〕	Loo Kutto the Pensive	竹の虫籠RE	ハバロの詩・第3の徳	軍需品
	Fleshgnasher	竹の花籠RE	ハバロの詩・第4の徳	情報力
	Vee Ladu the Titterer	竹の鳥籠RE	ハバロの詩・第5の徳	技術力
	Maa Illmu the Bestower	竹の炭籠RE	ハバロの詩・第6の徳	生産力
	Asterion	竹の茶籠RE	ハバロの詩・第7の徳	士気
	Suu Xicu the Cantabile	竹の蛇籠RE	ハバロの詩・第8の徳	活気

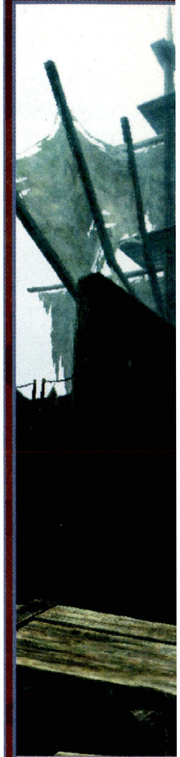
POINT 獣人将領BFでの入手できる特殊なピアス

各BFで手に入る「スプレマシーピアスRE」、「パラマウントピアスRE」、「ブリリアントピアスRE」という3種類の耳用装備は、それ単体では何の効果もない。しかし、獣人将領たちが低確率で落とす一部の武器と同時に装備するとコンビネーション効果が発動し、3〜4種類のパラメータが上昇する。オススメは「パラマウントピアスRE」と片手刀の「おそらくR」の組み合わせ。盾役になることが多い忍者のHPとVITを強化でき、さらに命中が上がるのだ。そのほか、両手槍の「スカイストライダーR」や両手鎌の「ベンデッタRE」を「スプレマシーピアスRE」と組み合わせてもいい性能になる。これらのピアスを入手できる機会は少ないが、手に入れたら武器のほうも揃えて、その効果を体感してもらいたい。



◀ピアスに対応している武器はすべて競売で取引できるので、これを利用するのもいいだろう。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



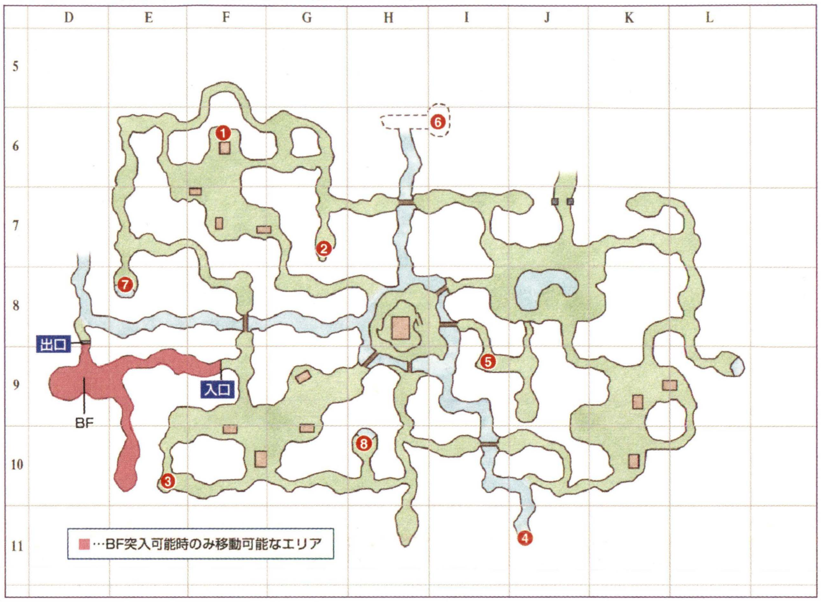
ラヴォール村〔S〕

ラヴォール村〔S〕は現代のダボイと違って修道窟がなく、中央島へは橋を通って直接行けるようになっている。また、仕掛け扉やマップの切り替えのないシンプルな作りで、感知遮断を見破るインプ族は回避しやすい場所に配置されているので、探索はしやすい。大量にオーク族がリンクしても、川に逃げ込めばターゲットは切れるので、ほかの2カ所と比べてもやりやすいエリアだ。BFの入口は(F−9)の「Reinforced Gateway」なので、だいじなものが揃ったらここからBFに挑戦しよう。



▲すべてのNMは感知遮断を見破るので、準備ができていない段階で絡まれないように注意しよう。

ラヴォール村〔S〕の獣人将領出現場所とBFの位置



❶ Coinbiter Cjaknokk
❷ Draketrader Zlodgodd
❸ Feeblescheme Bhogbigg
❹ All-seeing Onyx Eye
❺ Cogtooth Skagnogg
❻ Agrios
❼ Falsespinner Bhudbrodd
❽ Rugaroo

獣人将領一覧

Coinbiter Cjaknokk（オーク族）

座標 (F−6)
ジョブ 暗黒騎士

戦利品
楓の手箱ⓇⒺ、メルヴェイユーズⓇ、バンドレロスカーフⓇ

周囲にはアクティブな敵が多数いるので、戦闘場所は(H−7)の橋から降りる川の中がいい。使う特殊技は前方範囲に防御力ダウンと敵対心減少の効果がある「ショルダーチャージ」のみ。防御力ダウンの効果が強力なので、食らったらすぐに「イレース」で治すこと。「空蝉の術」で回避できるので、後衛以外はサポ忍にしておこう。戦い方は盾役2人でターゲットを回しつつの攻撃がオススメ。攻撃役がターゲットを取ったら、盾役にターゲットが戻るまで後ろを向いて耐えよう。

Draketrader Zlodgodd（オーク族）

座標 (G−7)
ジョブ 竜騎士

戦利品
朴の手箱ⓇⒺ、スカイストライダーⓇ、オルカストラップⓇ

通常攻撃をほとんどせず、おもにジャンプで攻撃してくる。ジャンプの威力は構えの長さに比例しており、長い場合は1000ダメージを超えることがある。ただし、届く距離が短めで、ターゲットを取った人が逃げていれば、ほとんど食らうことはない。そのため、敵を連れ回しつつ、精霊魔法や遠隔攻撃でHPを削っていくのがオススメだ。なお、出現場所の近くにはアクティブな敵が多数存在する。(H−7)の橋から降りられる川まで連れてくれば、安全に戦えるだろう。

Feeblescheme Bhogbigg（オーク族）

座標 (E−10)
ジョブ 黒魔道士

戦利品
椈の手箱ⓇⒺ、キャタリストⓇ、ヴィアトーケープⓇ

戦闘場所は(F−8)から降りた川の中がオススメ。ターゲットが切れやすいので、連れてくるときに距離を開けすぎないこと。戦い方は、盾役がターゲットを取りつつ、物理攻撃を中心に攻めるのがいい。NMは毒、麻痺、静寂などの効果があるチューブをひんぱんに召喚する。魔法攻撃は効きにくいので、前衛1人が担当して出現したらすぐに破壊しよう。また、NMは各種黒魔法を使用する。「スリプガ」対策のために全員「毒薬」を飲んでおき、ガ系魔法は「スタン」などで止めよう。

All-seeing Onyx Eye（アーリマン族）

座標 (J−11)
ジョブ 学者

戦利品
樫の手箱ⓇⒺ、波游Ⓡ、ミラーティアラⓇ

視線判定で魅了効果の「あやつる」を多用してくるのが最大の特徴。そのため、背を向けながら攻撃できる青魔法、精霊魔法か、召喚獣や獣使いのペットで攻撃していくのがオススメ。青魔法や精霊魔法で攻撃する場合はサポ忍にして、「空蝉の術」で攻撃を回避しよう。また、HPが半分程度になると魔法を範囲化したり、詠唱時間なしで魔法を発動するようになる。さらに、HPが残り2割程度になると「ケアル」でHPを回復するので、「スタン」などで確実に止めたい。

Cogtooth Skagnogg（オークの戦闘機械）

座標	(I−9)
ジョブ	−

戦利品
柊の手箱RE、マーダラーR、ルーイッドクロッグR

出現場所は中央島の先になるのでインプ族に注意。戦闘場所は(I−8)の橋から降りる川の中がいい。NMは通常攻撃はせず、特殊技のみで攻撃する。範囲攻撃が多めでさまざまな状態異常になるため、通常の戦い方では撃破は難しい。また、ある程度HPが減ると1000を食らった人数で割ったダメージになる「スキャッターシェル」の使用頻度が上がり、さらに戦いにくくなる。連れ回しながらスリップダメージで地道に削るか、「連続魔」+「スタン」で行動を阻止しているあいだに、「ブラッドウェポン」+「暗黒」などを使って一気に削ろう。

Agrios（巨人族）

座標	(I−6)
ジョブ	狩人

戦利品
櫟の手箱RE、スパースR、岩つぶてR

出現場所の近くに川があるので、そのあたりで戦おう。このNMが使う「カタパルト」は特殊で、ダメージのほかに敵対心減少効果がある。盾役1人ではターゲットが維持しにくいので、盾役2人でターゲットを回しながらの攻撃がいい。また、特殊技を連続で使用することが多いが、どれを使うかはランダムとなっている。特に、範囲ダメージの「グランドスラム」を連発されるとやっかいなので、近づく前衛の数を絞るか、発動するのを「スタン」で妨害しよう。なお、連れ回しつつ、精霊魔法やスリップダメージでHPを削る方法もある。

Falsespinner Bhudbrodd（オーク族）

座標	(E−8)
ジョブ	モンク

戦利品
楡の手箱RE、アカンタシェーバーR、レインメーカーR

戦闘場所は(F−8)から降りた川の中がオススメ。NMはモンクタイプで「カウンタースタンス」を使ってカウンターの特性を強化するので、近接攻撃では倒しにくい。精霊魔法や遠隔攻撃で攻めていくといい。攻撃役はサポ忍にしておき、盾役が連れ回しつつ攻撃していこう。HP半分程度から範囲魅了効果の「ファナティックダンス」を使用する。連れ回しながら戦っていれば食らう危険性は少ないが、万が一魅了されたら「スリプガ」などで寝かせておこう。一度だけ「百烈拳」を使うので、そのあいだは攻撃を中断して連れ回しに専念すること。

Rugaroo（ノール族）

座標	(H−10)
ジョブ	−

戦利品
柳の手箱RE、ベンデッタR、段蔵の手甲R

周囲にいるLobisonは、二足歩行時は視覚と聴覚、四足歩行時は視覚でNMとリンクするので先に倒しておこう。NMはPCに対してキラー効果がつく「コールオブザムーン」を5回使用→「アシュラクロー」という行動を頻繁にする。「コールオブザムーン」使用中は通常攻撃が止まるので、「空蝉の術」を使った攻撃回避はやりやすい。5回目の「コールオブザムーン」使用後にターゲットをとった人が逃げることで、「アシュラクロー」を不発にできることを覚えておこう。なお、通常のノール族が使うHP回復効果の「ブリナルーンエンブレイス」は使用しない。

不敗の大帝

BFの入り口	(F−9)
必要なだいじなもの	皇帝の系譜・第1〜8章

オススメパーティ構成は、連れ回し役1人(赤、忍、ナ)+魔法攻撃役5人以上(黒、赤)。全員忍以外はサポ忍推奨だ。敵は全部で5体出現するが、倒す順番は❷→❸→❶がオススメ。❷と❸の処理方法について右を参照。❶はナイトタイプで攻撃間隔が早く、物理攻撃が効きにくい。また、残りHPが8割以上と2割以下では体が光っており、右下のような効果を受ける。さらに戦闘中複数回「インビンシブル」を使用するため、魔法攻撃を中心にダメージを与えていくといい。BFの奥には建物があるので、ここで連れ回しながら攻撃していこう。特殊技のなかでやっかいなのは「トルネードエッジ」。「空蝉の術」で回避できるが、食らうと大ダメージとともにHP、MP、TPの上限が減る。「イレース」で治すことはできないので、この状態になったら攻撃は控えよう。なお、前衛が活躍しにくいこのBFだが、人数に余裕があるなら❷と❸を安全に処理するために、盾役と攻撃役を加えておくといい。

体が光っているときの効果

- 近づくとフラッシュ状態になる
- 物理攻撃のダメージが大幅カット
- 特殊技「ベール・オブ・カオス」を使用

POINT 護衛モンスターの処理

❶の攻撃前に処理する❷と❸はそれほど強くない。開始時は❷のどちらか一方を標的とし、時間を合わせて一斉に精霊魔法で攻撃しよう。そのあと❶は連れ回し役が奥の建物を利用して連れ回しているあいだに、❸を攻撃役の誰かがターゲットを取る。❸は近づかない限り遠隔攻撃しかしないので、十分耐えられるはずだ。残り1体の❷は「グラビデ」を入れてから精霊魔法を集中し、素早く倒していこう。あとは❸を1体ずつ倒していけばOKだ。なお、❷と❸も「トルネードエッジ」を使うので、幻影の数は多めに維持すること。

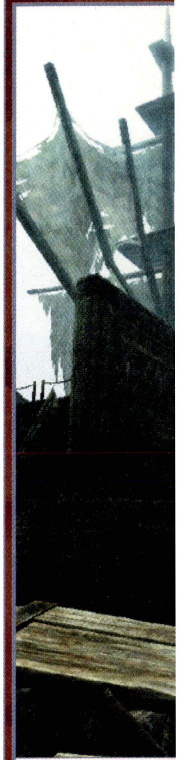
おもな特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
ショルダーチャージ	前方	スキル	ダメージ、防御力ダウン	−
トルネードエッジ	前方	スキル	ダメージ、HP/MP/TPmaxダウン	−
バーサーカーダンス	敵自身	−	ヘイスト、魔法防御力ダウン	ディスペルなどで消去不可
バトルダンス	範囲	スキル	物理ダメージ、DEXダウン	−
ベール・オブ・カオス	範囲	全消去	ダメージ、アムネジア、ノックバック	体が光っているときに使用

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)
❶Bloodcrown Brradhod	オーク族(ナイト)
❷Brradhod's Donzel×2	オーク族(戦士)
❸Brradhod's Fletcher×2	オーク族(狩人)

戦利品
アクアマリン、アダマン鉱、イカロスウィング、エボニー原木、エメラルド、エンジェルストーン、オリハルコン鉱、クリソベリル、ゴールドインゴット、サファイア、サンストーン、ジェダイド、ジャナッドヘルムRE、ジルコン、スチールインゴット、スピネル、スプレマシーピアスRE、ダークインゴット、ダイアモンド、ダマスクインゴット、ダマスク織物、デスストーン、トパーズ、ニミュエタイツRE、ハイリレイザーR、バイルエリクサー+1R、フェニアンリングRE、フェニックスの尾、フローライト、ペイナイト、マホガニー原木、ミスリルインゴット、ムーンストーン、モルボル粘糸、ルーラーRE、ルビー、意志の薬、黄石、賢者の石、黒甲虫の体液、黒石、黒鉄鉱、紫石、翠石、赤石、知恵の薬、透石、白金鉱、白石、魅了の薬、羅紗、藍石



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

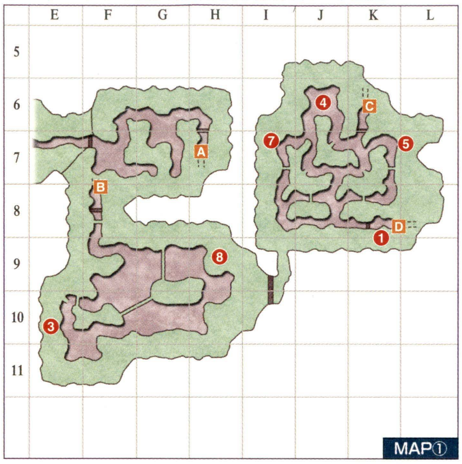
ベドー〔S〕

現代のベドーとの大きな違いは、呪いや静寂になる装置が設置されていないこと。しかし、狭い広場の各所に感知遮断を見破るインプ族がいるのでソロでの探索はしにくい。ある程度まとまった人数で行動するといいだろう。また、MAP①（I−9）に設置されている扉は、通行するのに「クゥダフの呪符ⓇⒺ」が必要となる。ベドーでのNM探索には欠かせないアイテムなので、事前に用意しておこう。なお、BFの入口は現代では「クゥルンの大伽藍」があるMAP②（L−8）の「Reinforced Gateway」だ。

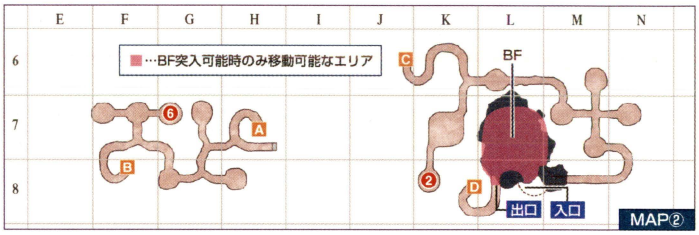
POINT Corroded Gateの開け方

MAP1（I−9）には、現代では設置されていない「Corroded Gate」という門があり、開けるには「クゥダフの呪符ⓇⒺ」が必要となる。このアイテムは現代のベドー（I−9）にいるクゥダフ族NMのDe'Vyu Headhunterが必ず落とすので、事前に倒して入手しておこう。なお、誰か1人がこの門を開けるとしばらく開いている状態となるので、パーティメンバー全員が通過可能。また、「クゥダフの呪符ⓇⒺ」は使ってもなくならない。

ベドー〔S〕の獣人将領出現場所とBFの位置



1. Ga'Lhu Nevermolt
2. Bres
3. Di'Zho Spongeshell
4. Observant Zekka
5. Mu'Nhi Thimbletail
6. Blifnix Oilycheeks
7. Va'Gho Bloodbasked
8. Ra'Dha Scarscute



獣人将領一覧

Ga'Lhu Nevermolt（クゥダフ族）

座標	MAP①（K−8）
ジョブ	ナイト

戦利品：青銅の文箱ⓇⒺ、シンフェンダーⓇ、テラーシールドⓇ

周囲にはアクティブな敵が数体いるので事前に倒しておこう。NMは戦闘中に後ろを向くという行動を頻繁に行う。後ろからの攻撃では物理、魔法攻撃ともに効果がないので、常にNMの向きには注意すること。また、NMはナイトタイプで近接攻撃は効きにくい。盾役がターゲットを維持しながら、精霊魔法を中心に攻めていこう。なお、前方範囲大ダメージの「シェルチャージ」は「空蝉の術」で回避できる。盾役はサポ忍にしておき、幻影の数を多めに維持すること。

Bres（"フォモル"シャドウ族）

座標	MAP②（K−8）
ジョブ	モンク

戦利品：黄銅の文箱ⓇⒺ、五十四歩Ⓡ、エミサリーブーツⓇ

通常攻撃が蹴撃のみで、攻撃回数は多いが攻撃力は低い。通常のフォモルが使う特殊技のほかに、「双竜脚」を使用する。この特殊技はダメージは大きいが、構えを見てから逃げれば不発にできるので、できるだけ回避すること。戦い方は盾役がターゲットを維持しながら攻撃役が削るといい。魔法防御力が高めなので、前衛のほうが攻撃役に向いている。なお、近くの通路にはペイスト族がいるので、「双竜脚」を避けるときに近づきすぎて絡まれないように注意しよう。

Di'Zho Spongeshell（クゥダフ族）

座標	MAP①（E−10）
ジョブ	暗黒騎士

戦利品：赤銅の文箱ⓇⒺ、バリザルドⓇ、パトリオットリングⓇ

SPアビリティ使用時のエフェクトと同時に、物理攻撃吸収モードと魔法攻撃吸収モードを切り替えてくる。エフェクトをよく見て、吸収されないように攻撃しよう。戦い方は盾役がターゲットを維持しながら、攻撃役が削っていけばOKだが、範囲攻撃の「炸裂岩投げ」のダメージが大きい。回復役の負担を減らすためにも、近づく前衛の数は少なめにしよう。また、範囲ダメージでノックバック＋ヘヴィ効果がある「グ・ダの怒り」を使うので、盾役は壁を背にして戦おう。

Observant Zekka（インプ族）

座標	MAP①（J−6）
ジョブ	−

戦利品：白銅の文箱ⓇⒺ、ケビーⓇ、パイパートルクⓇ

出現場所の周囲にはアクティブな敵が多いので、北側にある岩場で戦おう。NMは「アグレーシブタンタラ」を使うと、こちらの魔法に対して詠唱時間なしの魔法で反撃し、「デフェニングタンタラ」を使うとWSに対して「フレネティクリップ」で反撃するようになる。強力な魔法をカウンターで使われると危険なので、物理攻撃を中心に攻めていくといい。「フレネティクリップ」はそれほど強力ではないので、盾役が危険な状態でなければWSで攻撃しても問題ない。



Mu'Nhi Thimbletail（クゥダフ族）

座標	MAP①（L−7）
ジョブ	シーフ

戦利品

銑鉄の文箱RE、ファーシアーR、デマゴーグサッシュR

出現地点の東側の壁沿いが安全地帯なので、戦闘はそこで行うといい。NMはチューブを召喚して戦闘参加者の誰か1人の足元に設置し、範囲で麻痺や静寂の効果を与えてくる。効果範囲はそれほど広くないので、設置されたらすぐに離れよう。また、NMはつねにターゲットに対して距離を取ろうとし、通常攻撃の代わりに「鉱石投げ」で攻撃してくる。「グラビデ」や「バインド」は無効で、追いかけると周囲のクゥダフ族とリンクする可能性があるので、攻撃役はサポ忍にしておき、遠距離から攻撃できる精霊魔法や遠隔攻撃を中心に攻めていこう。

Blifnix Oilycheeks（ゴブリン族）

座標	MAP②（G−7）
ジョブ	狩人

戦利品

鋼鉄の文箱RE、天の鹿児弓R、ゴブリンクラッカーR

周囲にアクティブな敵がいるので、事前に倒しておこう。NMは「爆弾投げ」を使うと、周囲に爆弾を1〜5個設置する。1個あたりのダメージは低いが、個数が多いと危険なので、前衛が破壊すること。爆弾のHPは150程度なのですぐに破壊できるが数秒後に爆発するので、ターゲットの変更は速やかに行おう。ちなみに、青魔法の「バトルダンス」や範囲WSによる攻撃ならターゲットを変えずに一掃できるので、事前に処理担当を決めておくといい。「爆弾投げ」以外は強力な攻撃がないので、盾役がターゲットを維持しつつ戦えば問題ない。

Va'Gho Bloodbasked（クゥダフ族）

座標	MAP①（I−7）
ジョブ	赤魔道士

戦利品

鋳鉄の文箱RE、おそらくR、マラジージトラウザR

出現場所の周囲にアクティブな敵がいるので、事前に倒しておくこと。NMはHPが減ってくると「連続魔」を使うほか、通常時も魔法を2回連続で使用する。「サイレス」は有効だが、使用する魔法にそれほど強力なものがなく、静寂にすると特殊技を連発するようになり、かえって危険なので使わないほうがいい。特殊技のなかで要注意なのは、範囲攻撃の「炸裂岩投げ」。ダメージが大きいので、近接攻撃する前衛の人数は最低限にとどめ、回復役の負担を減らすといいだろう。あとは盾役が「空蝉の術」の幻影を多めに維持しつつ戦えば問題ない。

Ra'Dha Scarscute（クゥダフ族）

座標	MAP①（H−9）
ジョブ	戦士

戦利品

錬鉄の文箱RE、フリートウィングR、ロウヒマスクR

通常攻撃の代わりに「ヘッドバッド」を使うのが特徴。「空蝉の術」で回避できるが、食らってしまうとスタン効果で行動できなくなるので、サポ忍の前衛を複数人用意し、ターゲットを回しながら攻撃するといい。また、特殊技の「スカルスマッシュ」は威力が高く、この技にもスタン効果が付いている。特にHPが減ると使用する「マイティストライク」中は非常に危険なので、このあいだだけは、連れ回しつつ戦って、できるだけ特殊技を食らわないようにするといい。ちなみに「スタン」で特殊技を止めることができるので、危なくなったら使っていこう。

不撓の酋帥

BFの入り口	MAP②（M−8）
必要なだいじなもの	ド・ヌの御言・第1〜8節

オススメパーティ構成は、盾役2人以上(ナ)+連れ回し役2人(赤、忍)+遠隔攻撃役5人以上(黒、狩)+補助役1人以上(吟)+回復役3人以上(白、学など)。回復役、補助役以外はサポ忍推奨だ。回復役に学が1人いるといい。敵は全部で5体出現するが、倒す順番は❷→❸→❶がオススメ。❷と❸の処理方法については右を参照。❶は戦士タイプで攻撃力が高い。また、残りHPが8割以上と2割以下では体が光っており、右下のような効果を受ける。効果中は「ヘイスト」が無効なので、盾役には「マーチ」2種をかけておき、遠隔攻撃メインで攻めていこう。❶の光が消えたら盾役に「ヘイスト」をかけておくこと。特殊技のなかでは体が光っているときに使用する「トーメント・オブ・グ・ダ」が要注意。範囲ダメージ+石化の効果があるので、学の「女神光臨の章」+「ストナ」で治そう。そのほか、遠距離範囲攻撃の「炸裂岩投げ」を後衛が食らうと危険。敵対心を上げすぎないように注意しよう。

体が光っているときの効果

- 近づくとスロウ(ヘイスト効果を上書き)状態になる
- 物理攻撃のダメージが大幅カット
- 特殊技「トーメント・オブ・グ・ダ」を使用

POINT 護衛モンスターの処理

❶を攻撃前に倒す❷と❸は、さまざまな魔法を使用する。特に❷は各種黒魔法を使うので、「スリプガ」対策のために「毒薬」を飲み、ガ系魔法は「スタン」で止めること。戦闘開始時は、❷のどちらかを標的として時間を合わせて精霊魔法を一斉掃射し、❷→❸の順番で倒す。攻撃していない❷と❸は連れ回し役が担当して連れ回しておくこと。あとは「スカルスマッシュ」によるダメージに注意しつつ1体ずつ倒していこう。なお、連れ回すときは、❶の「トーメント・オブ・グ・ダ」に巻き込まれない位置で行うこと。

おもな特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
シェルチャージ	前方	スキル	ダメージ、アムネジア	−
スカルスマッシュ	単体	単体	ダメージ、スタン、ノックバック	−
トーメント・オブ・グ・ダ	範囲	全消去	ダメージ、石化	体が光っているときに使用
鉱石投げ	単体	単体	物理ダメージ	−
炸裂岩投げ	範囲	スキル	火属性ダメージ	−

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)
❶Za'Dha Adamantking	クゥダフ族(戦士)
❷Za'Dha's Biographer×2	クゥダフ族(黒魔道士)
❸Za'Dha's Minister×2	クゥダフ族(白魔道士)

戦利品

アクアマリン、アダマン鉱、イカロスウィング、エボニー原木、エメラルド、エンジェルストーン、オリハルコン鉱、クリソベリル、ゴールドインゴット、サイズミクアクスRE、サファイア、サンストーン、ジェダイド、ジャ・ゴ・バルバトRE、ジルコン、スチールインゴット、ストーンマフラRE、スピネル、ダークインゴット、ダイアモンド、ダマスクインゴット、ダマスク織物、デスストーン、トパーズ、ハイリレイザーR、バイルエリクサー+1R、パラマウントピアスRE、フェニックスの尾、フローライト、ペイナイト、ヘッドズマンリングRE、マホガニー原木、ミスリルインゴット、ムーンストーン、モルボル粘糸、ルビー、意志の薬、黄石、賢者の石、黒甲虫の体液、黒石、黒鉄鉱、紫石、翠石、赤石、知恵の薬、透石、白金鉱、白石、魅了の薬、羅紗、藍石

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

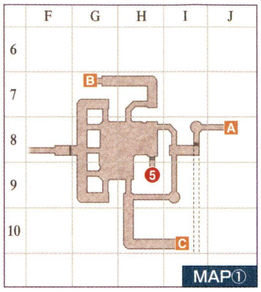
オズトロヤ城〔S〕

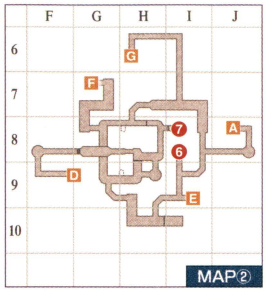
オズトロヤ城〔S〕の構造は、一部のエリアに行けないことを除けば、現代のオズトロヤ城とほぼ変わりはない。各所にある仕掛けもそのままで、奥に行くためにはこれらを解除する必要がある。マップが細かく分かれているので、探索するときは事前にNMの出現場所までのルートを確認しておこう。また、奥に行くときに必ず通るMAP2(H−9)にはインプ族がいる。視覚と聴覚感知なので見つからないように移動すること。BFの入口はMAP④の(H−7)の床にあるCollapsing Floorだ。

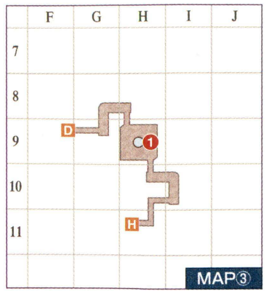
POINT 仕掛け扉の仕組み

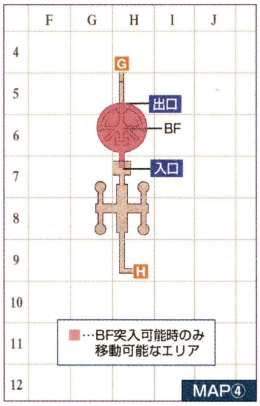
基本的に現代と同じ仕組みになっている仕掛け扉だが、マップ1(I−8)のBrass Doorは若干違う。2つあるHandleのどちらか一方がハズレで床が抜けるところまでは同じだが、床が抜けたときにBrass Doorに密着していても下に落ちてしまうのだ。これを回避するには、Handleを操作したらすぐに「Brass Door」とは反対方向へ走ること。なお、ヴァナ・ディールの日付が変わるとアタリのHandleも変わるので注意しよう。

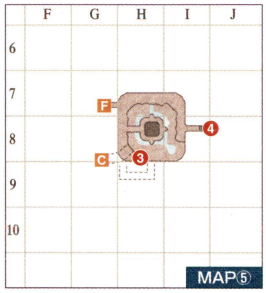
オズトロヤ城〔S〕の獣人将領出現場所とBFの位置

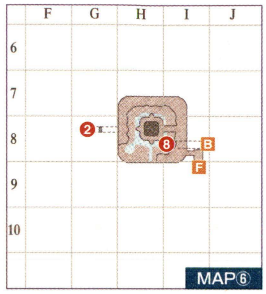












❶Dee Zelko the Esoteric
❷Marquis Forneus
❸Loo Kutto the Pensive
❹Fleshgnasher
❺Vee Ladu the Titterer
❻Maa Illmu the Bestower
❼Asterion
❽Suu Xicu the Cantabile

獣人将領一覧

Dee Zelko the Esoteric(ヤグード族)

座標	MAP③ (H−9)
ジョブ	黒魔道士

戦利品

竹の草籠ⓇⒺ、グランジャーⓇ、グレナディアベルトⓇ

出現場所の近くにはアクティブな敵が多いので、(H−8)の通路まで連れてきてからの戦闘がオススメ。NMは黒タイプで、魔法を多用する。使う魔法はHP残量によって異なり、「エアロ」から「トルネドII」までじょじょにランクアップしていく。詠唱時間が短くスタン効果で止めにくいので、「空蝉の術」で回避すること。戦い方は「空蝉の術」が使える盾役が維持しながら、前衛の攻撃を中心に攻めていくといい。なお、たまに「スリプガII」を使うので、「毒薬」を飲んでおこう。

Marquis Forneus(デーモン族)

座標	MAP⑥ (G−8)
ジョブ	暗黒騎士

戦利品

竹の薬籠ⓇⒺ、フォシューズⓇ、シャークストラップⓇ

出現場所の手前にはインプ族2体がいるので、絡まれたら倒しておこう。このNMはHPが減るにつれアブゾ系の魔法を多用し、食らうとステータスのほかに強化効果を1つ吸収される。「ディスペル」が効きづらいので、吸収された場合は「魔法のフィナーレ」で消去しよう。また、特殊技の「コンデムネーション」は「空蝉の術」で回避できるが、直撃すると大ダメージなので早めに回復すること。そのほか特殊な挙動はないので、「空蝉の術」が使える盾役が維持しながらの攻撃で問題ない。

Loo Kutto the Pensive(ヤグード族)

座標	MAP⑤ (H−8)
ジョブ	侍

戦利品

竹の虫籠ⓇⒺ、百足丸Ⓡ、スカーミッシリングⓇ

戦闘場所は(H−8)の広場中央上段がオススメ。出現場所から戦闘場所までにいる敵は事前に倒しておこう。NMは「草払い」などの特殊技を連発するのが特徴。「羽根竜巻」により装備を外されることが多いので、装備変更マクロを用意しておこう。後半使用する「闇の呪詛」は「空蝉の術」貫通でダメージが高いので、回復を早めに行うこと。戦い方は戦闘場所にある塔の周りを盾役が連れ回しながら、攻撃役が削っていく。攻撃役は前衛を少なめで、遠距離攻撃主体にするといい。

Fleshgnasher(ナット族)

座標	MAP⑤ (I−8)
ジョブ	−

戦利品

竹の花籠ⓇⒺ、バジリスクⓇ、カラヤーケープⓇ

NMは攻撃間隔が短いうえに「トリプルアタック」の特性があり、攻撃力も高め。「空蝉の術」が使える盾役2人以上でターゲットを回し、吟が「マーチ」2種をかけて攻撃していこう。特殊技で要注意なのは、「シミサインディスチャージ」による範囲スロウ効果。「ヘイスト」を上書きするのですぐに「イレース」で治して「ヘイスト」をかけなおし、NM自身にかかったヘイスト効果も消去しよう。また、「パンデミックニップ」でNMが受けた弱体効果をPCに移すので、弱体魔法は使わないこと。

Vee Ladu the Titterer（ヤグード族）

座標 MAP①（H−9）
ジョブ 忍者

戦利品
竹の鳥籠ⓇⒺ、薬研藤四郎Ⓡ、ハーピーシールドⓇ

NMは「空蝉の術」を使用すると、自分の周りに分身を召喚する。分身の数は最初は1体だが、HPが25%減るごとに1体ずつ増え、最終的には4体召喚するようになる。分身のHPは250程度と少ないが、本体と同じ攻撃力を持つので、黒魔法のガ系魔法や範囲の青魔法で一掃するか、前衛の攻撃で1体ずつ倒そう。分身の処理さえできれば苦戦する相手ではないので、盾役がターゲットを維持しつつ攻撃するだけだ。なお、HPが残りわずかになると本体と分身ともに「微塵がくれ」を使用するので、全員のHPは満タン近くを維持したい。

Maa Illmu the Bestower（ヤグード族）

座標 MAP②（I−8）
ジョブ 白魔道士

戦利品
竹の炭籠ⓇⒺ、クルアダンⓇ、クリアーパスⓇ

戦闘場所の近くにアクティブな敵がいるので、戦闘前に倒しておくこと。NMはHP残量に関係なく「ケアルV」を連発するのが特徴。そのため、攻撃力が低い編成だと倒すことは難しいだろう。「サイレス」は有効だが、静寂になると大ダメージの「白羽取り」などの特殊技を多用するようになるので、使わないほうが楽に戦える。よって攻撃力を重視した編成で、サポ忍の前衛3人以上でターゲットを回しながら攻撃するといい。なお、「プロテス」や「シェル」を消去すると張り直すことが多い。「ケアルV」の頻度が減るので、使用したらすぐに消去しよう。

Asterion（タウルス族）

座標 MAP②（I−8）
ジョブ モンク

戦利品
竹の茶籠ⓇⒺ、アラストールⓇ、ベディヴィアホーズⓇ

NMはHPが減ると一度だけ「百烈拳」を使う点を除けば、普通のタウルス族とあまり変わらない。盾役がターゲットを維持しながら攻撃役が削っていこう。攻撃役は物理、魔法どちらで攻撃しても構わないが、範囲ダメージ＋毒の「モウ」がやっかいなので前衛は少なめがいい。視線判定で死の宣告効果の「モータルレイ」は後ろを向いて回避しよう。万が一食らったら「聖水」と「カーズナ」を連発して治すこと。「百烈拳」は「インビンシブル」で耐えるか連れ回せばいい。なお、精霊魔法を使う場合は、「アンブレストアーマー」のシェル効果を消しておこう。

Suu Xicu the Cantabile（ヤグード族）

座標 MAP⑥（I−8）
ジョブ 吟遊詩人

戦利品
竹の蛇籠ⓇⒺ、シルクトーンⓇ、フェイルノートⓇ

出現場所の周囲にはアクティブな敵が多いので、エリアの入口まで誘導するといい。戦い方は盾役が維持しつつ攻撃役がHPを削るで問題ない。ただし、NMの残りHP50%、25%前後で2体ずつ召喚する敵を倒すため、サポ忍の前衛を複数人用意しておき、敵が召喚されたら盾役がNMを維持しつつ、ほかのメンバーで倒してしまおう。また、NMは詩人タイプで各種歌を使う。「ディスペル」や「フィナーレ」はレジストされやすいが、何度も使って強化は確実に消去しよう。「魔物達のララバイ」対策として、「毒薬」を忘れずに飲んでおくこと。

不滅の邪神

BFの入り口 MAP④（H−7）
必要なだいじなもの ハバロの詩・第1〜8の徳

オススメパーティ構成は、盾役2人以上（ナ）＋魔法攻撃役5人以上（黒）＋補助役1人以上（吟）＋足止め役1人（狩）＋回復役3人以上（白、学など）。盾役はサポ忍推奨だ。敵は全部で5体出現するが、倒す順番は❷→❶がオススメ。❷の処理方法について右を参照。❶は召喚士タイプだが、「エアロガII」などの黒魔法も使用する。また、残りHPが8割以上と2割以下では体が光るようになり、右のような効果を受ける。盾役には「マーチ」2種をかけておき、精霊魔法メインでダメージを与えていこう。特殊技のなかでは体が光っているときに使用する「ヴォーティコスサンズ」が厄介。範囲ダメージとともに全装備が解除されるので、装備を元に戻すためのマクロを用意しておこう。そのほか、「鎌鼬」と「闇の呪詛」のダメージが高いので注意。なお、敵は戦闘中複数回「アストラルフロウ」を使用するが、❷がいなければ発動しない仕組みを利用すれば、戦闘はかなり楽になるのだ。

体が光っているときの効果

- 近づくとヘヴィ状態になる
- 物理攻撃のダメージが大幅カット
- 特殊技「ヴォーティコスサンズ」を使用

POINT 護衛モンスターの処理

❶を攻撃前に倒す❷はエレメンタル族なので、物理攻撃に耐性がある。また、❶と敵対心が連動しており、引き離すことが難しい。しかし、❶の近くで❷と戦ってしまうと「ヴォーティコスサンズ」に巻き込まれて魔法攻撃役が壊滅する危険がある。そのため、盾役が❶に敵対行動を起こしてから「インビンシブル」を使ったあと、足止め役が❶に「影縫い」。❷だけ連れてきたところに「精霊の印」＋「サンダガIII」→「ブリザガIII」と攻撃するといい。これで❷が残っていたら、「サンダーIV」でとどめを刺そう。

おもな特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果	備考
草払い	範囲	スキル	物理ダメージ、スタン	−
鎌鼬	範囲	スキル	ダメージ、強化全消去、ノックバック	−
ヴォーティコスサンズ	範囲	全消去	風属性ダメージ、静寂、装備全解除	体が光っているときに使用
飛燕双脚	単体	単体	物理ダメージ、スタン、ノックバック	−
闇の呪詛	単体	貫通	闇属性ダメージ	−

出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）
❶Tzee Xicu the Manifest	ヤグード族（召喚士）
❷Tzee Xicu's Elemental×4	エレメンタル族

戦利品
アクアマリン、アダマン鉱、イカロスウィング、エボニー原木、エメラルド、エンジェルストーン、オリハルコン鉱、クリソベリル、ゴールドインゴット、コシチェイクラッコⓇⒺ、サファイア、サンストーン、ジェダイド、ジルコン、スチールインゴット、スピネル、ダークインゴット、ダイアモンド、ダマスクインゴット、ダマスク織物、ディバーターリングⓇⒺ、デスストーン、トパーズ、ハイリレイザーⓇ、バイルエリクサー+1Ⓡ、ハバロヘッドギアⓇⒺ、フェニックスの尾、ブリリアントピアスⓇⒺ、ブレスターⓇⒺ、フローライト、ペイナイト、マホガニー原木、ミスリルインゴット、ムーンストーン、モルボル粘糸、ルビー、意志の薬、黄石、賢者の石、黒甲虫の体液、黒石、黒鉄鉱、紫石、翠石、赤石、知恵の薬、透石、白金鉱、白石、魅了の薬、羅紗、藍石

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



COLUMN

オーグメントアイテムを狙おう

既存の装備品にさまざまなステータスが付与されたものがオーグメントアイテムだ。ランダム要素が強いが、運がよければ超高性能な装備品が入手できる可能性がある。

オーグメントアイテムを入手できるコンテンツ

オーグメントアイテムを入手できるコンテンツは右表の5つ。どのコンテンツも何度も挑戦できるものばかりだ。入手するための手段はコンテンツごとに異なるので、詳しいことは各ページで確認してほしい。基本的には合成で作成できる装備品にステータスが追加された状態で入手するが、MMM人事部研修課と追加シナリオの一部では、独自のアイテムがベースとなる。オーグメント化された装備品は競売所やトレードによる受け渡しができなくなるが、店への売却は可能。また、プラスだけでなくマイナスのステータスが付くことがあるのも特徴の1つだ。

■オーグメントアイテムが入手可能なコンテンツ

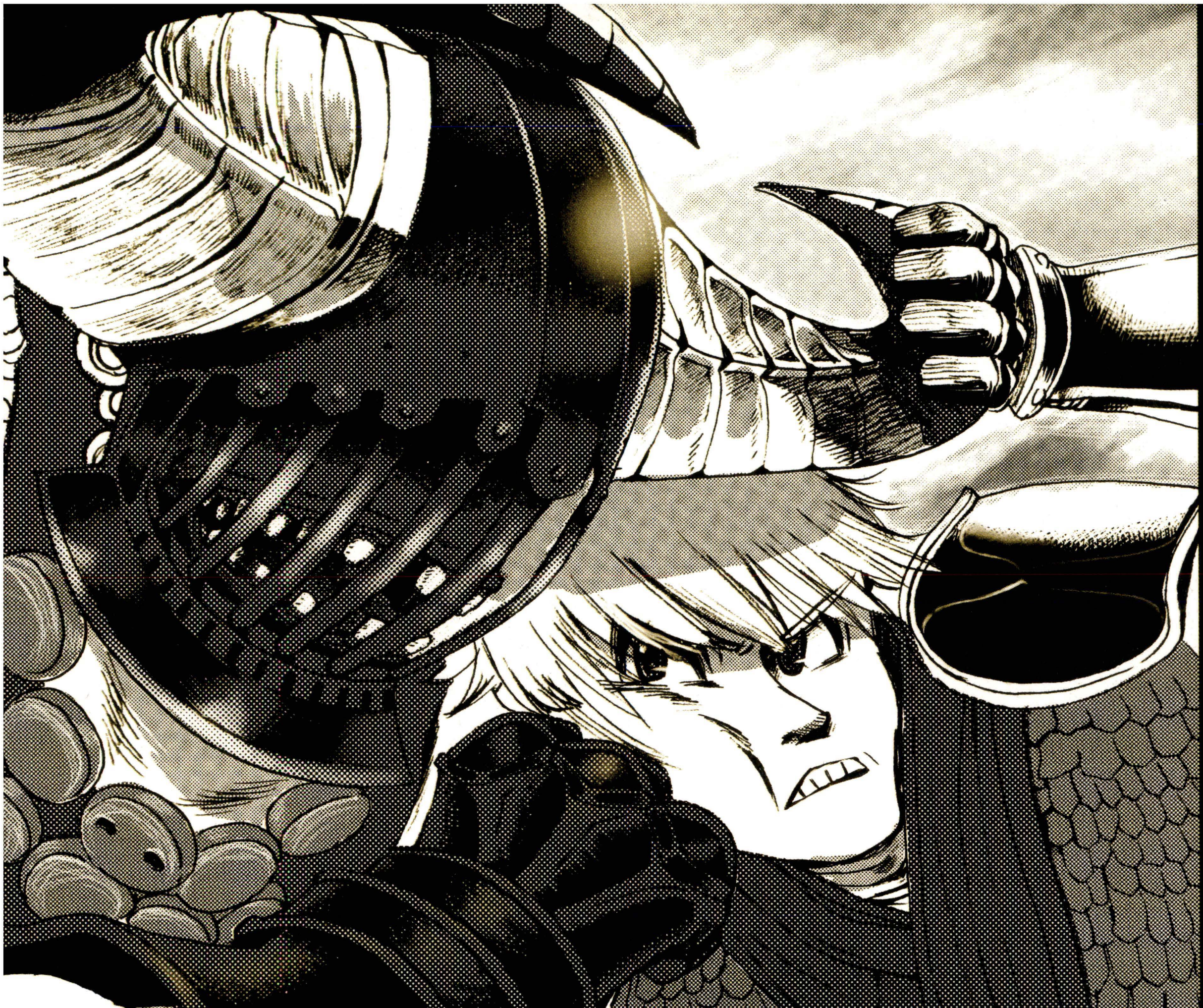
コンテンツ名	紹介ページ
追加シナリオ	P.062～P.072
MMM人事部研修課	P.240～P.241
連合軍戦績NM	P.248～P.256
とある契約	P.283～P.287
特殊訓練(フィールド・オブ・ヴァラー)	P.289

■「連合軍戦績NM」で付与されるステータス候補

エリア名	アイテム名	ステータス候補
東ロンフォール〔S〕	ヘヴィクロスボウ	命中+、間隔−、飛命+、AGI+、CHR+、MND−
	ダークマフラ	回避+、HP+、MP+、VIT+、耐土+、敵対心−
	スコピオサブリガ	DEX+、攻+、モクシャ+、VIT+、レジストスロウ+、MP−
ブンカール浦〔S〕	ナーガン	ダブルアタック+、STR+、敵対心−、ストアTP+、耐氷+、命中−
	バトルジュポン	INT+、命中+、攻+、CHR+、契約の履行使用間隔−、HP−
	シルクズボン	MND+、ヒーリングMP+、MP+、INT+、ヒーリングHP+、VIT−
ジャグナー森林〔S〕	マノプル	カウンター+、間隔−、命中+、ペット:攻+、耐闇+、敵対心+
	夜叉作務衣	ダブルアタック+、回避+、DEX+、カウンター+、レジストスロウ+、命中−
	羅刹脛当	ヘイスト+、STR+、DEX+、モクシャ+、耐闇+、命中−
バタリア丘陵〔S〕	ガリィ	STR+、間隔−、攻+、CHR+、AGI+、命中−
	パンサーマスク	ストアTP+、命中+、飛命+、回避+、ペット:クリティカルヒット+、攻−
	バローネマノポラ	ヘイスト+、HP+、DEX+、モクシャ+、レジストパライズ+、命中−
エルディーム古墳〔S〕	ジェンダワ	STR+、間隔−、飛攻+、ストアTP+、レジストグラビティ+、敵対心+
	アダマンキュイラス	盾スキル+、HP+、防+、AGI+、詠唱中断率ダウン、回避−
	プラチナバングル	ヘイスト+、CHR+、攻+、モクシャ+、敵対心−、命中−
北グスタベルグ〔S〕	エボニーワンド	魔法命中率+、MP+、INT+、MND+、ペット:攻+、敵対心+
	珊瑚の髪飾り	ヘイスト+、命中+、CHR+、回避+、耐光+、STR−
	シルククローク	リフレシュ+、INT+、MND+、CHR+、敵対心−、MP−
グロウベルグ〔S〕	ヘキサガン	命中+、間隔−、AGI+、ストアTP+、耐風+、敵対心+
	タイガーマスク	STR+、命中+、飛命+、DEX+、MND+、攻−
	クァールレデルセン	ストアTP+、モクシャ+、命中+、攻+、レジストサイレス+、DEX−
パシュハウ沼〔S〕	ブージ	命中+、D値+、間隔−、STR+、ヒーリングHP+、攻−
	カーディナルベスト	命中+、敵対心−、STR+、飛命+、MP+、HP−
	アダマンクウィス	被魔法ダメージ−+、MND+、MP+、カウンター+、耐水+、HP−
ロランベリー耕地〔S〕	タバルジン	ペット:攻+、MP+、防+、CHR+、被物理ダメージ−+、敵対心+
	デーモンヘルム	STR+、CHR+、魔法命中率+、攻+、レジストサイレス+、スロウ+
	ダンスシューズ	ヘイスト+、命中+、攻+、MP+、ペット:命中+、敵対心+
クロウラーの巣〔S〕	アネラス	命中+、MP+、AGI+、INT+、詠唱中断率ダウン、レジストサイレス+
	ドラゴンミトン	DEX+、飛命+、回避+、INT+、HP−、スロウ+
	エラントピガッシュ	STR+、INT+、ヒーリングMP+、コンサーブMP+、ペット:攻+、魔法命中率−
西サルタバルタ〔S〕	兜割	敵対心+、D値+、間隔−、DEX+、飛命+、HP−
	ピークジャーキン	リジェネ、命中+、AGI+、ストアTP+、ペット:命中+、回避−
	バトルブーツ	命中+、DEX+、INT+、CHR+、HP+、攻−
カルゴナルゴ城砦〔S〕	飾太刀	ストアTP+、AGI+、飛命+、敵対心−、レジストポイズン+、DEX−
	ダークハーネス	STR+、DEX+、飛命+、敵対心−、耐水+、スロウ+
	虹のヘッドバンド	INT+、MND+、敵対心+、魔法命中率+、CHR+、MP−
メリファト山地〔S〕	神代の杖	暗黒魔法スキル+、召喚魔法スキル+、神聖魔法スキル+、MND+、ペット:魔法命中率+、INT−
	エラントウプランド	契約の履行使用間隔−、MP+、HP+、詠唱中断率ダウン、耐闇+、魔法命中率−
	エリートベレー	魔法攻撃力アップ+、青魔法スキル+、暗黒魔法スキル+、MP+、詠唱中断率ダウン、敵対心+
ソロムグ原野〔S〕	アイスランス	クリティカルヒット+、D値+、間隔−、ペット:命中+、MP+、DEX−
	イギラマニラ	INT+、MP+、HP+、コンサーブMP+、耐雷+、敵対心+
	クラウンサブリガ	ヘイスト+、STR+、DEX+、飛命+、ペット:防+、攻−
ガルレージュ要塞〔S〕	デスサイズ	STR+、間隔−、暗黒魔法スキル+、敵対心−、INT+、命中−
	浪士陣鉢	敵対心+、HP+、MP+、防+、耐闇+、回避−
	ベンダースロップス	STR+、AGI+、INT+、CHR+、MND+、MP−

■「とある契約」で付与されるステータス候補

アイテム名	ステータス候補
エルキングケーテン	D+、STR+、VIT+、AGI+、命中−、攻−、攻+、耐火+、レジストスロウ+、ダブルアタック+、追加効果:火・氷・風・土・雷・水・光・闇ダメージ+、追加効果:麻痺・静寂・毒・病気・スロウ・暗闇・フラッシュ・スタン+
オベロンナックル	D+、隔−、VIT+、MND+、命中+、攻−、耐風+、ストアTP+、ヒーリングHP+、追加効果:氷・土・雷・光・闇ダメージ+、追加効果:毒・麻痺・病気・静寂・スロウ・暗闇・フラッシュ・スタン+
ドゥエオマーモール	HP+、MP+、MND+、スロウ+、魔法攻撃力+、ケアル回復量+、ケアル詠唱時間−、敵対心−、追加効果:氷・水・闇・火ダメージ+、追加効果:スロウ・暗闇・病気・スタン・スロウ・暗闇・スタン+
オーガシックル	HP+、MP−、耐氷+、魔法攻撃力+、魔法命中率+、魔法クリティカルヒット+、敵対心−、コンサーブMP+、詠唱中断率ダウン、追加効果:火・光ダメージ+、追加効果:毒・スロウ・フラッシュ+
オベロンレイピア	D+、MND+、耐水+、弱体魔法スキル+、魔法命中率+、魔法剣ダメージ+、魔法防御力−、ヒーリングMP+、敵対心−、追加効果:火・土・雷・光・闇ダメージ+、追加効果:静寂・病気・スロウ・暗闇・フラッシュ・スタン+
フェインバゼラード	D+、STR+、DEX−、DEX+、命中−、命中+、攻+、レジストブライン+、耐風+、モクシャ+、トリプルアタック+、追加効果:火・氷・風・土・雷・水・光・闇ダメージ+、追加効果:静寂・暗闇・麻痺・病気・毒・スロウ・フラッシュ・スタン+
エルキングソード	D+、AGI+、命中+、攻+、防−、耐土+、レジストサイレス+、盾スキル+、被魔法ダメージ−、敵対心+、追加効果:火・氷・風・土・雷・光・闇・水ダメージ+、追加効果:麻痺・病気・スロウ・静寂・暗闇・毒・フラッシュ・スタン+
ドゥエオマーサイズ	D+、HP+、MP+、STR+、命中−、攻+、耐火+、暗黒効果+、敵対心−、追加効果:火・氷・雷・水・光ダメージ+、追加効果:麻痺・暗闇・静寂・毒・病気・スロウ・フラッシュ・スタン+
エルキングタバール	D−、D+、STR+、MND+、CHR+、命中+、耐光+、追加効果:火・氷・風・土・光ダメージ+、追加効果:麻痺・病気・暗闇・静寂・毒・フラッシュ・スタン+、ペット:命中+・攻+・クリティカルヒット+
ドゥエオマーナイフ	HP+、CHR+、回避+、スロウ+、耐光+、レジストカーズ+、魔法命中率+、歌の詠唱時間−、敵対心−、追加効果:氷・風・雷・水・光ダメージ+、追加効果:毒・暗闇・静寂・麻痺・スロウ・フラッシュ・スタン+
フェイジェンダワ	隔−、STR+、AGI−、AGI+、回避+、飛攻+、耐氷+、ウェポンスキルのダメージ+、ウェポンスキルの命中+、敵対心−
竜胆丸	STR−、命中+、回避+、飛命+、飛攻+、耐風+、耐闇+、レジストチャーム+、ストアTP+、ウェポンスキルのダメージ・命中+、追加効果:火・氷・風・土・雷・水・光・闇ダメージ+、追加効果:毒・麻痺・暗闇・静寂・病気・スロウ・フラッシュ・スタン+
九十九	D+、STR+、命中+、攻−、耐雷+、モクシャ+、クリティカルヒット+、詠唱中断率ダウン、敵対心+、追加効果:火・風・土・雷・水・光・闇ダメージ+、追加効果:暗闇・静寂・病気・麻痺・フラッシュ・スタン+
フェイランス	D+、HP+、STR+、DEX+、命中−、耐火+、追加効果:氷・風・土・雷・水・光・闇ダメージ+、追加効果:暗闇・静寂・麻痺・病気・スロウ・フラッシュ・スタン+、ペット:魔法命中率・魔法攻撃力+、ペット:被物理ダメージ−・被ダメージ−
フェイクロージャー	HP−、耐闇+、詠唱中断率ダウン、召喚獣維持費−、契約の履行使用間隔−、追加効果:火・風・水・光・闇ダメージ+、追加効果:毒・麻痺・暗闇・静寂・病気・スロウ・フラッシュ・スタン+、ペット:命中・攻・魔法命中率・魔法攻撃力+、ペット:被ダメージ−
エルキングブレード	D+、HP+、MP+、命中+、攻−、耐水+、レジストスリープ+、魔法命中率+、魔法攻撃力+、追加効果:火・氷・風・雷・水・光・闇ダメージ+、追加効果:麻痺・病気・スロウ・毒・静寂・フラッシュ・スタン+
フェインヘキサガン	隔−、AGI+、飛命+、飛攻−、耐光+、魔法命中率+、射撃スキル+、スナップショット+、敵対心−
オベロンサインティ	D+、命中−、攻+、耐土+、格闘スキル+、追加効果:火・風・雷・水・光ダメージ+、追加効果:麻痺・静寂・病気・フラッシュ・暗闇・スロウ+、ペット:魔法攻撃力・攻+、ペット:被ダメージ−・被物理ダメージ−
オーガジャンビア	D+、HP+、DEX+、命中−、耐風+、レジストポイズン+、ストアTP+、モクシャ+、ダブルアタック+、追加効果:火・風・雷・水・光・闇ダメージ+、追加効果:暗闇・麻痺・スロウ・毒・静寂・病気・スタン・フラッシュ+
フェイスタッフ	INT+、MND+、耐水+、魔法命中率+、強化魔法スキル+、精霊魔法スキル+、ファストキャスト+、詠唱中断率ダウン、敵対心+、追加効果:氷・雷・光・闇ダメージ+、追加効果:麻痺・病気・スロウ・毒・フラッシュ+



クエスト&トリガーNMを極めろ!

CHAPTER 4

QUEST AND NOTORIOUS MONSTER MASTERS

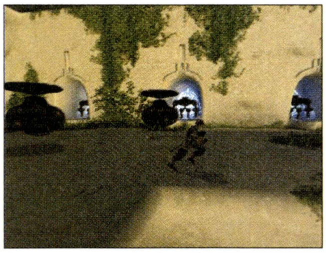
トゥー・リアNM

Notorious Monster of Tu'lia

ミンダルシア大陸の北端、神々の間上空に広がる「神の扉」トゥー・リア。神聖なる地に眠りし四神なる存在、そしてそれを束ねる者との戦いに挑む。

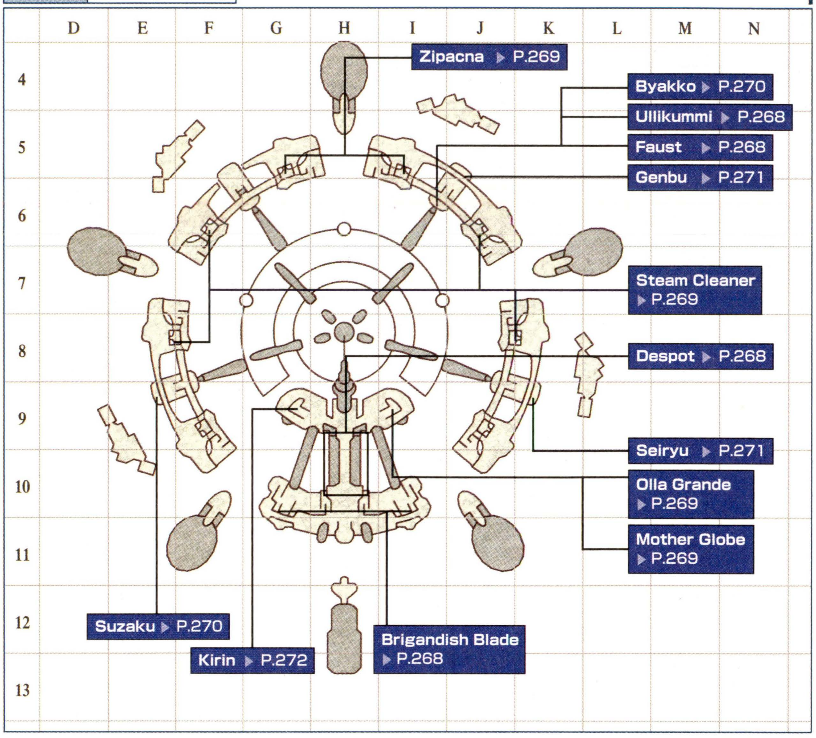
基本情報 各NMのいる場所を知ろう

トゥー・リアは、ジラートの幻影ストーリーを「ミスラとクリスタル」までクリアすると行けるようになるリージョンだ。ル・オンの庭には、四神と呼ばれるByakko、Suzaku、Genbu、Seiryuがおり、ル・アビタウ神殿にはそれらを統べるKirinが存在する。これらのNMは強力だが、魅力的なアイテムを落とすので挑戦する冒険者は多い。また、これ以外にも四神を出現させるトリガーとなるアイテムを落とすNMが8体いる。右ではトゥー・リアに存在する全13体のNMがいる場所(またはその入口)を示した。P.268以降に、各NMへのルートも掲載しているので、合わせて参照してほしい。なお、ル・オンの庭では壁に格納されているドール族のみ視覚感知で襲ってくるので注意。



◀ル・オンの庭では「インビジ」や「スニーク」は必要ない。格納されたドール族にだけ注意して移動しよう。

MAP ル・オンの庭



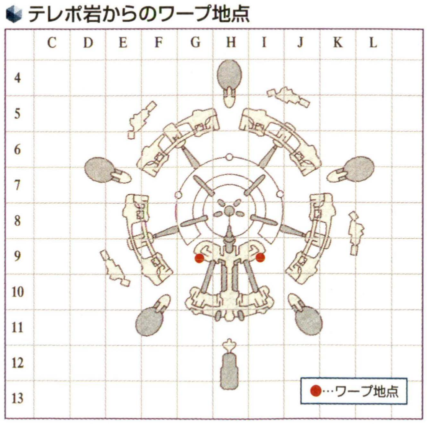
3ヵ所にあるテレポ岩からル・オンの庭にワープしよう

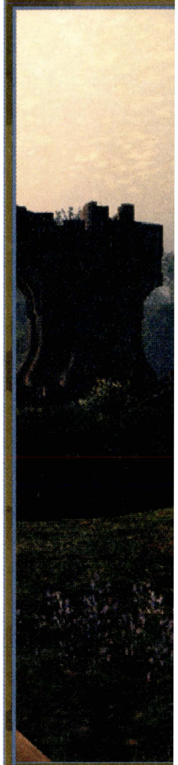
ル・オンの庭(G−9)と(I−9)に2つずつある緑色の装置は、ホラ、デム、メアのテレポ岩からル・オンの庭へワープするのに使われる。これを使うための手順を右にまとめたので役立ててほしい。ちなみに称号「クリスタルの戦士」は、プロマシアの呪縛ストーリー第8章「天使たちの抗い」で「〜の輝き(だいじなもの)」を手に入れた段階でもらえる。違う称号になっているなら、タブナジア地下壕2階(H−9)にいるAligi-Kufongiに変更してもらおう(300ギル)。なお、「クリアチップ」は北サンドリア(F−4)、バストゥーク港(F−6)、ウィンダス石の区(H−4)のゴブリン族のNPCから21000ギルで購入可能。ワープ時に装置が壊れる場合があるが、「クリアチップ」を再度購入してトレード(称号の変更は不要)すれば使用可能になる。

開通までの手順

1. 称号をプロマシアの呪縛ストーリー第8章「天使たちの抗い」のなかで得る称号「クリスタルの戦士」にした状態で、(G−9)か(I−9)どちらかの上段にある装置に乗る。
2. ホラ、デム、メア、いずれかのテレポ岩にあるShattered Telepointから転送の間に移動。
3. 向かって右側のLarge Apparatusに「クリアチップ」をトレードすると、以後ここからル・オンの庭へのワープが可能になる。

テレポ岩からのワープ地点





システム　トリガーアイテムを集めてKirinに挑戦

トゥー・リアNM最強の敵Kirinに挑戦するには、段階を踏んでトリガーアイテムを集めていく必要がある。最初の段階のNM出現条件は、特定の敵がまれに落とすトリガーアイテムをトレードするものから、倒されてから一定時間で再出現するものまでさまざま。その先のNMを出現させるトリガーアイテムは必ず入手できるので、最初の段階のNMと出会うまでが大変だ。出現条件をしっかり把握して集めていこう。なお、トゥー・リアのNMには、それぞれのNM固有の装備品が用意されている。必ず落とすわけではないが、機会があったら入手を狙ってみよう。特にByakkoが落とす両脚装備「白虎佩楯 R E」は、そのステータス補正の高さから、装備できる前衛にとっては最終装備と言えるほど高い性能を誇る。



◀四神やKirinはどれも強力な攻撃をしてくる。事前にしっかり作戦を練り、万全の態勢で挑もう。

各NMに必要なトリガーと入手経路

トリガーアイテム	ダイオライト R E	なし	なし	クルタナ R	ロ・メーヴの水 R	なし	なし	なし
モンスター名	Ullikummi	Despot	Faust	Brigandish Blade	Olla Grande	Zipacna	Mother Globe	Steam Cleaner

↓

トリガーアイテム	秋石 R	西玉 R	夏石 R	南玉 R	冬石 R	北玉 R	春石 R	東玉 R
モンスター名	Byakko		Suzaku		Genbu		Seiryu	

↓

トリガーアイテム	白虎印章 R	朱雀印章 R	玄武印章 R	青龍印章 R
モンスター名	Kirin			

トリガーアイテム以外で出現するNM

モンスター名	出現条件	抽選対象
Despot	倒されて地球時間の約2時間後から再抽選	ル・オンの庭(H-10)付近の壁にいるGroundkeeper
Faust	倒されてから地球時間の約4～6時間後に出現	－
Mother Globe	倒されてから地球時間の約3～4時間後に出現	－
Steam Cleaner	倒されて地球時間の約2時間後から再抽選	ヴェ・ルガノン宮殿の特定の場所にいるDetectorが呼び出すモンスター
Zipacna	倒されてから地球時間の約3～4時間後に出現	－

POINT　トリガーアイテムはバザーやトレード可能

トゥー・リアNM関連のトリガーアイテムは、「ダイオライト R E」以外Ex属性をもたない。競売所に出すことはできないが、バザーやトレードは可能。そのため、なかなか戦えないNMが落とすトリガーアイテムなどは、バザーで買ってしまうのも1つの手だ。購入するための資金は、NMが落とす「ベヒーモスの毛皮」などの高額アイテムを売って確保するといい。なお、購入したトリガーアイテムは、NMを出現させる盾役などに渡しておくこと。



◀バザーはジュノで行われていることが多い。まずはここのバザーを見ていくといいだろう。

POINT　広域スキャンを使おう

トゥー・リアのNMのなかで、Zipacnaはヴェ・ルガノン宮殿内を広範囲に動き回るため見つけにくい。発見しやすくするために、広域スキャンを使うといいだろう。ちなみに、狩75ならル・オンの庭(I－5)から入ったところでスキャンするだけで、違うマップに行っていないかぎり発見することができる。そのほか、Ullikummiを出現させる広場からMother Globeがいるかどうかも見えるので、メンバーに狩を1人入れておくといい。

準備　事前に用意しておきたいアイテム

トゥー・リアのNMはル・オンの庭やヴェ・ルガノン宮殿などさまざまな場所に出現するので、移動する機会が多い。ル・オンの庭では壁にいるドール族に注意すれば問題ないが、ほかのエリアで安全に移動するには「インビジ」や「スニーク」が必須だ。ただし、魔法感知の敵ばかりなので、「プリズムパウダー」や「サイレントオイル」は多めに用意しておこう。

用意したいアイテム

名称	必要マーブル
全員	プリズムパウダー、サイレントオイル、リレイズ系アイテム
前衛	毒消し、イカロスウィング
魔法を使うジョブ	やまびこ薬



◀ほとんどの敵は「スニーク」で回避可能だが、ゴーレム族だけは「インビジ」が必要になる。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



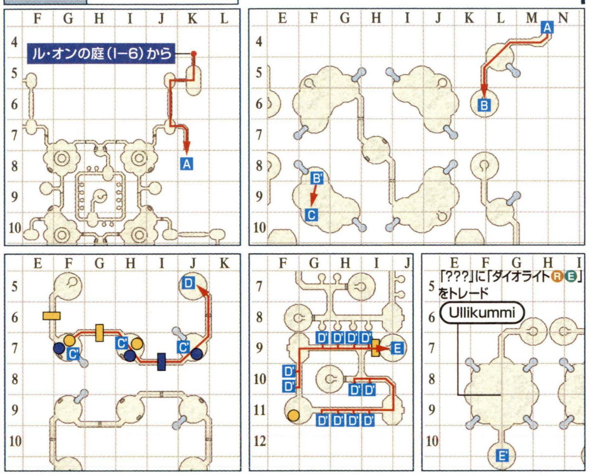
Ullikummi

出現エリア ル・アビタウ神殿(F−8)

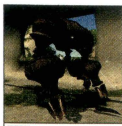
出現方法 「???」に「ダイオライトⓇⒺ」をトレード

戦利品 ウルフヘジンアクスⓇⒺ(両手斧 D91 隔504 ストアTP+1 対屍犬追加効果:氷ダメージ Lv72〜 戦暗)、秋石Ⓡ、供物の免罪符Ⓔ

MAP ル・アビタウ神殿



周囲のAura Statueが落とす「ダイオライトⓇⒺ」を「???」にトレードすると出現。(G−6)にあるワープ装置の周囲で連れ回し、魔道士はワープ装置の上から攻撃しよう。「バニシュガIII」は「サイレス」で対処。敵対心減少効果の「重い一撃」を繰り返し使ってくるので注意して戦うこと。



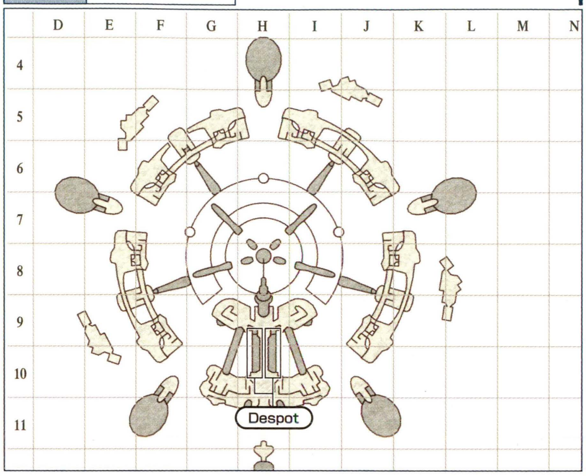
Despot

出現エリア ル・オンの庭(H−9)〜(H−10)

出現方法 倒されて約2時間後から再抽選

戦利品 スケアクロウサイズⓇⒺ(両手鎌 D86 隔480 ダブルアタック+1 対バード追加効果:バインド Lv75〜 戦暗獣)、西玉Ⓡ、供物の免罪符Ⓔ

MAP ル・オンの庭



出現対象エリアに生息するGroundkeeperを倒した直後、まれにその場に出現するタイプのNM。前回倒されてから地球時間で約2時間後に抽選開始となる。特殊技の「パンツァーファウスト」を連発してくるので、盾役が1人の場合は、連れ回しつつ戦うのが無難だろう。



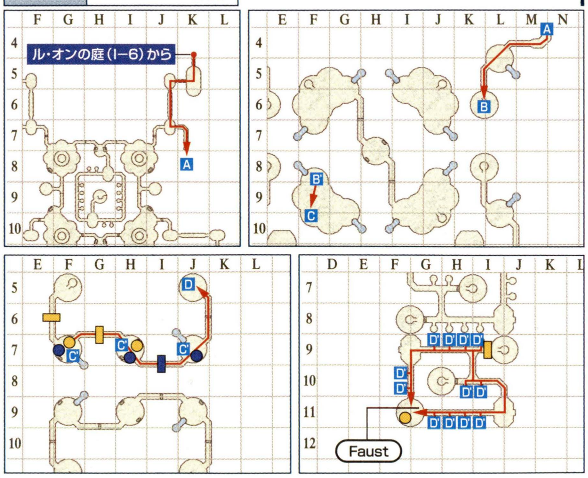
Faust

出現エリア ル・アビタウ神殿(F−11)

出現方法 倒されてから約4〜6時間後に出現

戦利品 蜻蛉斬ⓇⒺ(両手槍 D72 隔396 AGI+3 敵対心+3 対ヴァーミン:クリティカルヒット+3% Lv68〜 侍竜)、夏石Ⓡ、供物の免罪符Ⓔ

MAP ル・アビタウ神殿



倒されてから地球時間で約4〜6時間後に出現。その場から動かず、北と東の通路を交互に監視している。足がとても速く、特殊技「タイフーン」を連発するのが特徴。戦うときは、(J−9)にあるワープ装置の部屋がいい。魔道士は装置の上で戦えば「タイフーン」を喰らわないのだ。



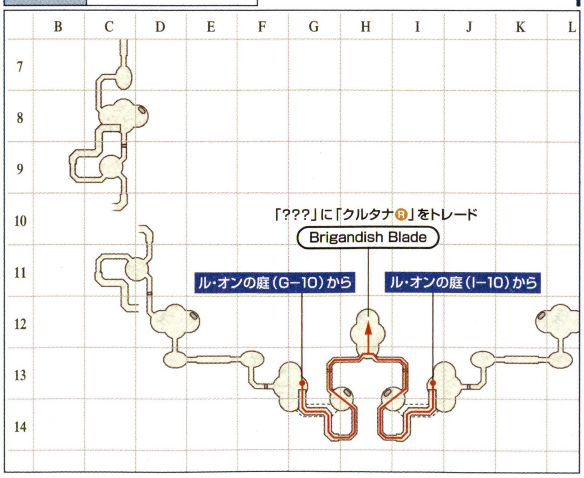
Brigandish Blade

出現エリア ヴェ・ルガノン宮殿(H−12)

出現方法 「???」に「クルタナⓇ」をトレード

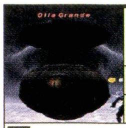
戦利品 バーソロミュナイフⓇⒺ(短剣 D27 隔200 AGI+2 耐水+8 ぬすむ+2 追加効果:水ダメージ Lv71〜 戦シ暗狩忍コか)、バッカニアナイフⓇ(D17 隔200 耐水+7 Lv71〜 戦シ暗狩忍コか)※「ぬすむ」で入手、南玉Ⓡ、甘露の免罪符Ⓔ

MAP ヴェ・ルガノン宮殿



「クルタナⓇ」を「???」にトレードすると出現。通常攻撃にテラーの追加効果があり、NMから盗める「バッカニアナイフⓇ」でしかトドメが刺せない。なお、「クルタナⓇ」はル・オンの庭(F−9)、(K−9)から入ったヴェ・ルガノン宮殿地下エリアの小部屋のどこかにある「???」から入手可能だ。

A A'…同じアルファベットの場所に移動(複数あるときは、いずれかにランダムで移動)。A'は一方通行のワープ到着地点を表す
●●…Monolith ■■…同じ色のMonolithを操作すると開く扉 ➡…移動ルート ➡…NM・関連モンスターの移動・出現範囲



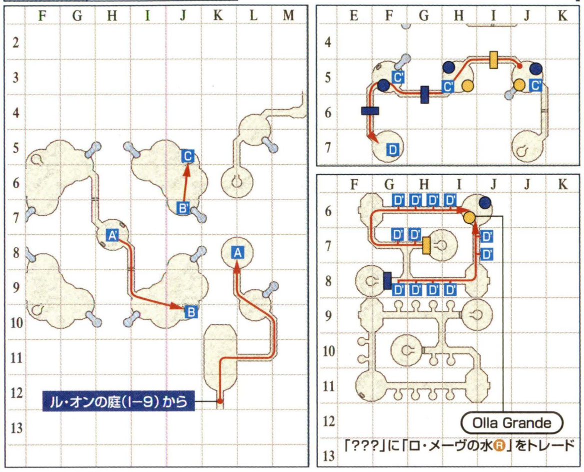
Olla Grande

出現エリア ル・アビタウ神殿(J−6)

出現方法 「???」に「ロ・メーヴの水(R)」をトレード

戦利品 スコフニュング(R)(E)(両手剣 D78 隔444 命中+3 対巨人追加効果:光ダメージ Lv74〜 戦ナ暗)、冬石(R)、甘露の免罪符(E)、フレイヤの涙

MAP ル・アビタウ神殿



ル・アビタウ神殿に生息しているAura Potが落とす「ロ・メーヴの水(R)」を「???」にトレード。するとOlla Pequenaが出現し、それを倒すとOlla Mediaがその場に現れ、さらに倒すとOlla Grandeが出現する仕組み。「バニシュガIII」と、周囲の同族が持つ魔法感知に注意して戦おう。



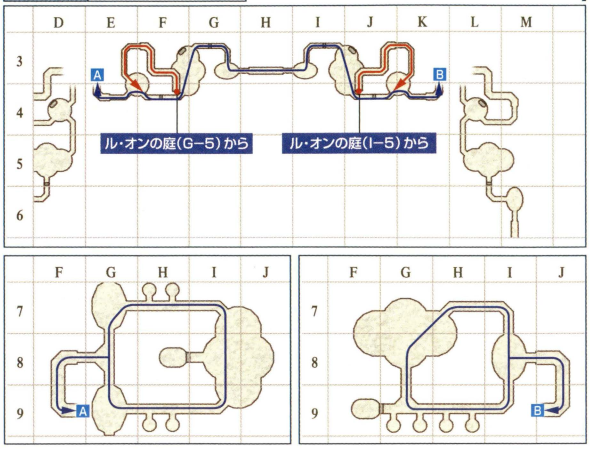
Zipacna

出現エリア ヴェ・ルガノン宮殿(E−3)〜(K−4)など

出現方法 倒されてから約3〜4時間後に出現

戦利品 牛切丸(R)(E)(両手刀 D82 隔450 HP+15 STR+2 敵対心+2 対ビースト:命中+7 Lv73〜 侍)、北玉(R)、供物の免罪符(E)

MAP ヴェ・ルガノン宮殿



→…Zipacnaの巡回コース

倒されてから地球時間で約3〜4時間後に出現し、特定のルートを徘徊している。戦う場合は、入口の階段付近まで連れ出すといいだろう。攻撃力が高く、足がとても速いので連れ回して戦うなら「グラビデ」必須だ。魔法は使わないが、範囲攻撃の「クリスタルレイン」を多用してくる。



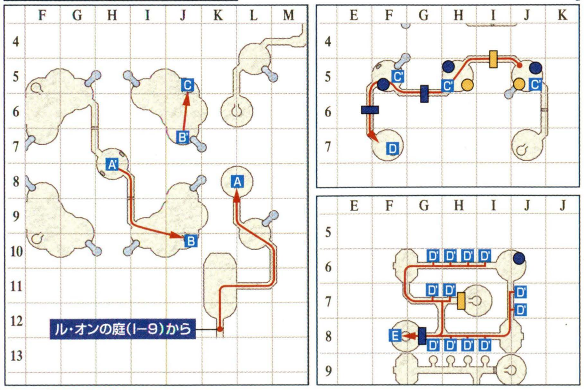
Mother Globe

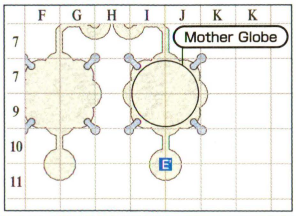
出現エリア ル・アビタウ神殿(I−8)〜(J−9)

出現方法 倒されてから約3〜4時間後に出現

戦利品 不知火(R)(E)(片手刀 D37 隔227 回避+3 追加効果:光ダメージ Lv73〜 忍)、春石(R)、甘露の免罪符(E)

MAP ル・アビタウ神殿





倒されてから地球時間で約3〜4時間後に出現。最大6体のSlave Globeを呼び出す。戦う場合は、(I−11)の部屋まで連れ出し、繰り返し呼び出すSlave Globeをガ系魔法で一掃しつつ、本体にダメージを与えていこう。



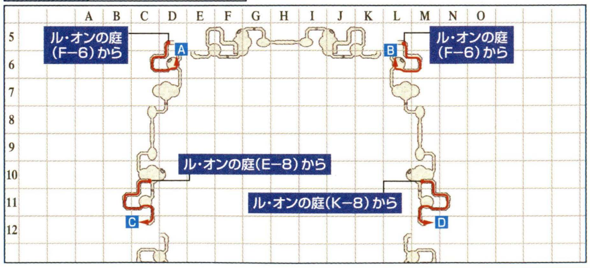
Steam Cleaner

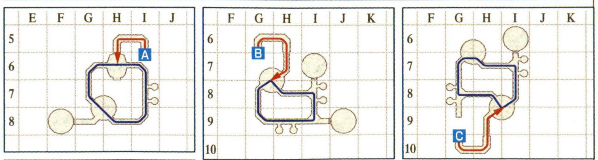
出現エリア ヴェ・ルガノン宮殿(複数カ所)

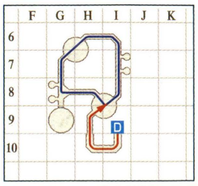
出現方法 倒されてから約2時間後、Detectorがランダムで召喚

戦利品 インドラカタール(R)(E)(格闘 D+19 隔+84 トリプルアタック+1 追加効果:雷ダメージ Lv73〜 戦モ赤暗か)、東玉(R)、甘露の免罪符(E)、フレイヤの涙

MAP ヴェ・ルガノン宮殿

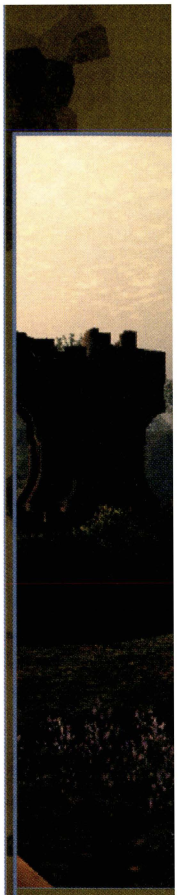






→…Steam Cleanerを呼び出すDetectorの巡回コース

上記マップを巡回するDetectorがまれに呼び出すが、前回倒されてから地球時間で約2時間経過するまでは呼び出さない。Detectorは1体につき5回まで敵を呼び出すので、それまでは寝かせたまま確保し、呼び出すのを待とう。

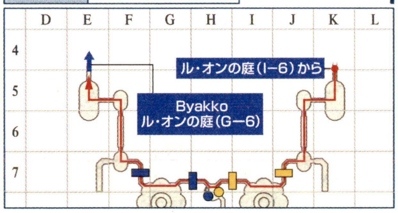


白虎
Byakko

出現エリア	ル・オンの庭(E−5)
必要トリガー	西玉Ⓡ/秋石Ⓡ
種族タイプ	剣虎族

通常攻撃に光属性の追加ダメージがあるが、「アフェリオットⓇ」を当てると無効化できる。また、トリプルアタックをするので、盾役は複数いたほうが安全。弱点は闇属性だが有効な攻撃手段がないので、精霊魔法スキルが上昇する「アイススタッフ」を装備してブリザド系魔法で攻めよう。「咆哮」による麻痺は、あらかじめ治す担当を決めて対応すること。なお、足が速いので「グラビデ」で連れ回すのは難しい。

MAP ル・アビタウ神殿



●●…Monolith ■■…同じ色のMonolithを操作すると開く扉

白虎が使う特殊技

技名	対象	空蝉	効果
絶対回避	敵自身	−	一定時間、近接物理攻撃を全て回避する
クローサイクロン	前方	スキル	物理ダメージ(2回攻撃)
咆哮	範囲	貫通	麻痺
レイザーファング	単体	単体	物理ダメージ

使用する魔法

ディアⅢ　ディアガⅢ　バニシュⅣ　バニシュガⅢ　ホーリー

戦術アドバイス 「絶対回避」中は足止めをしよう

白虎のHPが約5割前後になると発動する「絶対回避」。この特殊技の効果時間中は、すべての近接物理攻撃を回避されてしまう。このあいだでも前線に立つメンバーが盾となり、遠隔攻撃と魔法でダメージを与えつづけることは可能だが、盾役が敵対心を稼ぎにくくなる恐れがある。そこでオススメしたいのが効果が切れるまでの約30秒間、足止めをすることだ。もっとも手堅いのは同じ効果時間を持つ狩の「影縫い」を使うこと。念のため、2人程度の狩を待機させておき、2回足止めをすれば、確実に「絶対回避」をやり過ごすことができるだろう。

戦利品 ゼファーⓇ(投てき D250 隔276 Lv72〜 All Jobs)、白虎斧ⓇⒺ(両手斧 D94 隔504 耐風+10 攻+5 ビーストキラー効果アップ 追加効果:風ダメージ Lv74〜 戦暗)、白虎佩楯ⓇⒺ(両脚 防42 DEX+15 耐雷+50 ヘイスト+5% Lv75〜 戦モ獣吟狩侍忍)、海王の免罪符ⓇⒺ:両手、海霊の免罪符ⓇⒺ:頭、神木の免罪符ⓇⒺ:両脚 地霊の免罪符ⓇⒺ:両足、白虎印章Ⓡ、オックスブラッド、黒甲虫の体液、御神木、ダマスクインゴット、ベヒーモスの毛皮、モルボル粘糸

朱雀
Suzaku

出現エリア	ル・オンの庭(E−9)
必要トリガー	南玉Ⓡ/夏石Ⓡ
種族タイプ	ロック族

通常攻撃に火属性の追加ダメージがあるが、「北極の風Ⓡ」を当てることで無効化可能。ロック族固有の特殊技のほか、「ファイガⅢ」などの各種火属性の魔法も使いこなすのが特徴だ。ファストキャストも備えているので、「ファイガⅢ」の詠唱を見たら早めのタイミングで「スタン」を使って止めよう。また、HPが4割くらいまで減ると「連続魔」を使用する点にも注意すること(右記参照)。戦うときは、メンバー全員に「バファイラ」をかけておき、黒は敵の弱点属性を突ける「ウォータⅣ」をメインに使っていこう。また、回避率が大幅に上昇する「フェザーバリア」を使われたら、「ディスペル」や「魔法のフィナーレ」で必ず効果を消すこと。なお、通常時でも回避率がとても高い敵なので、可能なら吟を入れて「マドリガル」や「マーチ」で近接攻撃役をサポートすれば、よりスムーズに戦闘が行えるようになる。

朱雀が使う特殊技

技名	対象	空蝉	効果
連続魔	敵自身	−	一定時間、魔法の詠唱と再詠唱時間が短縮される
ギガスクリーム	単体	単体	物理ダメージ(3回攻撃)
ストームウィンド	範囲	全消去	風属性ダメージ
ドレッドダイブ	単体	単体	物理ダメージ、スタン、ノックバック
ブラインヴォルテクス	単体	単体	物理ダメージ、暗闇

使用する魔法

バーン　ファイアⅣ　ファイガⅢ　フレア

戦術アドバイス 「連続魔」を「スタン」で手堅く阻止

朱雀戦で一番重要なのは「連続魔」をどう切り抜けるかという点。一番簡単なのは、狩の「影縫い」で回避する方法。足止めしたら、全員が範囲外に離れて「連続魔」の効果切れを待つだけだ。ただし、「連続魔」の効果時間は1分なので、「影縫い」は2回やる必要がある。狩が2人いないなら、サポートジョブを暗にした赤を入れて、「連続魔」+「スタン」で朱雀の行動を阻止する方法がオススメだ。ちなみに、「影縫い」で足止めしている敵に攻撃を当てると効果が切れてしまうので、「連続魔」の発動を確認したら、すぐに攻撃を中断して敵から離れること。

戦利品 朱雀戈ⓇⒺ(両手鎌 D88 隔480 耐火+10 命中+5 バードキラー効果アップ 追加効果:火ダメージ Lv74〜 戦暗獣)、朱雀脛当ⓇⒺ(両足 防30 MND+15 耐火+50 被ダメージ:ブレイズスパイク Lv75〜 戦モ獣吟狩侍忍)、南極の風Ⓡ(投てき D250 隔276 Lv72〜 All Jobs)、海王の免罪符ⓇⒺ:両足、海霊の免罪符ⓇⒺ:両脚、神木の免罪符ⓇⒺ:両手、地霊の免罪符ⓇⒺ:頭、朱雀印章Ⓡ、オリハルコン、黒甲虫の体液、劇毒サソリの爪、セイレーンの髪、ダマスク織物、光布

玄武
Genbu

出現エリア	ル・オンの庭(J−5)
必要トリガー	北玉Ⓡ/冬石Ⓡ
種族タイプ	アダマンタス族

通常攻撃に水属性の追加ダメージがあり、「南極の風Ⓡ」を当てることで打ち消すことができる。アダマンタス族固有の特殊技のほか、「ウォタガⅢ」や「ポイゾガⅢ」など、各種水属性の魔法を使いこなし、弱点は雷属性となっている。また、HPが4割くらいまで減ると「インビンシブル」を使ってくる。特に注意するべき特殊技もなく、四神のなかではもっとも戦いやすいので、初めて四神と戦うならまずはこの玄武と戦ってみるのがいいだろう。戦う場合は、「バウォタラ」をメンバー全員にかけておき、「ポイゾガⅢ」対策に「毒消し」も携帯しておきたい。物理防御力が非常に高い敵なので、攻撃役には黒を多めに入れておくといいだろう。加えて物理攻撃力もとても高いため、盾役は「空蝉の術」が使える忍が適任だ。足が遅いのを利用して、盾役がターゲットを取りつつ連れ回す作戦でも十分戦える。

玄武が使う特殊技

技名	対象	空蝉	効果
インビンシブル	敵自身	−	一定時間物理ダメージを無効化
アクアブレス	前方	貫通	水属性ダメージ
甲羅強化	敵自身	−	防御力アップ
トータスストンプ	単体	単体	物理ダメージ
トータスソング	範囲	貫通	魔法効果を消去

使用する魔法

ウォータⅣ　ウォタガⅢ　ドラウン　フラッド　ポイゾガⅢ

戦術アドバイス　「甲羅強化」を放置せず打ち消す

玄武が使う「甲羅強化」は、大幅に物理防御力が上がる特殊技だ。この技の効果中は、前衛の与えるダメージがほぼ0になってしまうほど。そのため、これを放置しておくと戦闘が長期化するので、「ディスペル」や「魔法のフィナーレ」で必ず解除しておくこと。構えから発動までの時間が短いために「スタン」で止めることは難しいが、巨体全身を覆うバリアを張るようなエフェクトが発生するので、注意して見ていれば見逃すことはないはずだ。なお、玄武の様子を伺うときは、「アクアブレス」のダメージを受けないように安全な側面で待機すること。

戦利品 玄武兜ⓇⒺ(頭 防35 HP+50 VIT+15 耐水+50 Lv75〜 戦モ獣吟狩侍忍)、玄武盾ⓇⒺ(盾 防24 耐火−10 耐土+10 回避+10 被物理ダメージ−10% Lv74〜 白黒赤吟召青)、北極の風Ⓡ(投てき D250 隔276 Lv72〜 All Jobs)、海霊の免罪符ⓇⒺ:頭、海霊の免罪符ⓇⒺ:両手、真龍の免罪符ⓇⒺ:両足、武王の免罪符ⓇⒺ:両手光布、玄武印章Ⓡ、アダマンインゴット、アダマン鉱、オックスブラッド、劇毒サソリの爪、黒甲虫の体液、御神木、金剛亀の甲羅

青龍
Seiryu

出現エリア	ル・オンの庭(L−8)
必要トリガー	東玉Ⓡ/春石Ⓡ
種族タイプ	ワイバーン族

通常攻撃に風属性の追加ダメージがあるが、「ゼファーⓇ」を当てるとその効果を消すことができる。弱点属性は氷だ。「エアロガⅢ」や「トルネド」など、各種風属性の魔法を使いこなし、HPが5割程度になると「百烈拳」を使うのが大きな特徴。もちろん、ワイバーン族固有の特殊技もある。そのなかでも特に注意してもらいたいのは3つ。範囲に麻痺の効果を放つ「ドレッドシュリーク」は、すばやく治せるように、あらかじめ各魔道士が「パラナ」を誰に使うかという担当を決めておくこと。大幅に回避率が上がる「ウィンドウォール」は、「ディスペル」や「魔法のフィナーレ」で打ち消そう。前方範囲に大ダメージ+静寂+スロウの効果がある「レイディアントブレス」は、各自が「やまびこ薬」を使用することをオススメしたい。こうすることで、回復役はHPの回復に集中でき、結果的に事故を防ぎやすくなるのだ。

青龍が使う特殊技

技名	対象	空蝉	効果
百烈拳	敵自身	−	一定時間攻撃間隔が短くなり、連続攻撃状態になる
ディスペルウィンド	範囲	貫通	魔法効果を消去
テールクラッシュ	単体	単体	物理ダメージ、STRダウン、毒
ドレッドシュリーク	範囲	貫通	麻痺
レイディアントブレス	前方	単体	魔法ダメージ、静寂、スロウ

使用する魔法

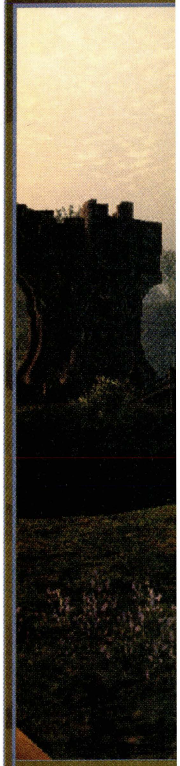
エアロⅢ　エアロガⅢ　グラビデ　チョーク　トルネド

戦術アドバイス　「百烈拳」を「影縫い」などで回避しよう

青龍が繰り出す「百烈拳」は、そのまま喰らいつづければ一瞬で戦闘不能に陥るほど驚異的な威力を誇っている。これを的確に回避するのに有効なのが狩の「影縫い」だ。狩はマクロに「影縫い」をセットしておき、ほかのメンバー全員に攻撃の中断と、青龍の「百烈拳」や各種魔法の射程外まで離れるように指示するメッセージを組み込んで知らせよう。また、足止めには黒魔法の「バインド」も有効なので、「影縫い」のアシストとして数名の魔道士が控えておくのもいい。しかし、「精霊の印」を使ってもレジストされてしまう場合もあるので過信は禁物だ。

戦利品 アフェリオットⓇ(投てき D250 隔276 Lv72〜 All Jobs)、青龍篭手ⓇⒺ(両手 防26 HP+50 AGI+15 飛命+10 Lv75〜 戦モ獣吟狩侍忍)、青龍刀ⓇⒺ(片手剣 D45 隔240 耐水+10 回避+5 プラントイドキラー効果アップ 追加効果:水ダメージ Lv74〜 戦シ暗獣狩侍)、海霊の免罪符ⓇⒺ:両脚、神木の免罪符ⓇⒺ:頭、真龍の免罪符ⓇⒺ:両手、武王の免罪符ⓇⒺ:頭、青龍印章Ⓡ、エンゼルスキン、オックスブラッド、御神木、ダマスク織物、モルボル粘糸、龍の心臓、龍の爪、龍の肉

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



麒麟
Kirin

出現エリア	ル・アビタウ神殿(F−8)
必要トリガー	玄武印章R/朱雀印章R/白虎印章R/青龍印章R
種族タイプ	マンティコア族

四神を束ねる存在で、トゥー・リア最強のNM。マンティコア族で、その種族が持つ特殊技のほかに、「ストーンV」や「ストンガIV」などの各種土属性の魔法と「スリプガ」を使ってくる。また、Byakko、Suzaku、Genbu、Seiryuを順番はランダムで各1回ずつ召喚するだけでなく、HPが残り4割くらいまで減ると「アストラルフロウ」まで使ってくる強敵だ。弱点は風属性となっており、「スタン」は効かない。

まずは、準備として麒麟パーティと四神処理アライアンスを組んでおこう。麒麟パーティには、2人以上の盾役(ナ、忍)のほか、回復役(白)、遠隔攻撃役(狩)、「グラビデ」が使える赤。四神処理アライアンスは、それ以外のメンバーで構成。「スリプガ」対策に最低でも盾役だけは「毒薬」を飲んでおくこと。麒麟戦では赤が「グラビデ」を使って盾役が広間の外周で連れ回しつつ、攻撃役がダメージを与えていくのが基本となる。まずは召喚される四神をせん滅しよう。四神撃破後は麒麟本体への攻撃を始めるが、ここで四神処理アライアンスを解除し(パーティは解散しない)、麒麟パーティとアライアンスを組むのだ。あとは、敵対心に注意しつつ攻撃するだけ。「アストラルフロウ」を使われたら、狩は「影縫い」で麒麟を足止め。全員攻撃を中断し、HPの回復に専念しよう。

ちなみに、(H−10)のワープ装置につながる通路はキャンプ地として、ヒーリングや衰弱回復に利用できるので、盾役はこの付近まで麒麟を連れてこないように注意すること。

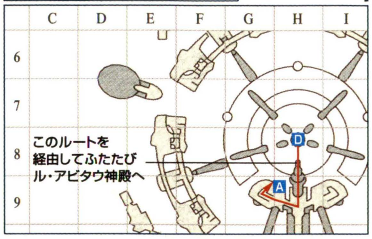
戦術アドバイス 召喚する四神をすばやく処理

麒麟が召喚する四神は、ル・オンの庭で戦ったものよりHPが低くなっているので、10人程度の戦力で十分倒せる相手だ。ちなみに、倒しても戦利品は落とさない。しかし、長時間倒せずに手間取ってしまうと次の四神が召喚されて手におえなくなる。そこで、あらかじめ四神を専門に倒すアライアンスを編成し、召喚されたらそのメンバーで相手をしよう。このとき、戦闘を開始したらすばやく救援を出すこと。こうすることで、パーティメンバーの組み替えをせずに、麒麟と戦っている盾役以外の攻撃役も一緒に戦えるので、無駄なく戦力が活用でき、すばやく四神をせん滅することができるのだ。

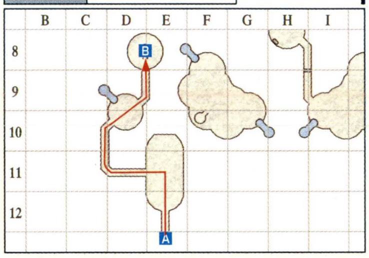
ルート Kirinと戦うフロアへの道順

4種の印章をトレードする「???」があるル・アビタウ神殿への入り口は、ル・オンの庭(G−9)にある。ル・アビタウ神殿に入ったら、道なりに進むと(D−8)にワープ装置があるので、それに乗って次のMAPへ進もう。ワープはアタリハズレがあり、アタリなら(E−8)付近に出るが、ハズレの場合はマジックポット族が徘徊する(K−8)付近に到達する。どちらにいくかはランダムなので、運が悪ければ何度もハズレを引いてしまうこともある。根気よく挑戦してもらいたい。

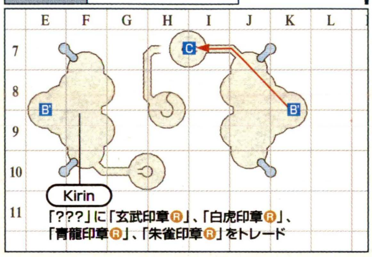
MAP ル・オンの庭



MAP ル・アビタウ神殿



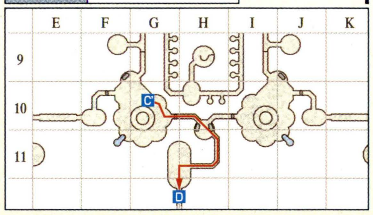
MAP ル・アビタウ神殿



ワープに失敗した場合

ハズレのときは再度同じルートを巡らなければならない。まずは(I−7)へ行き、そこにあるワープ装置で(G−10)に飛ぼう。そこから右にあるルートに添ってル・オンの庭に出て、再度(G−9)から入りなおせばいい。途中の青色の扉が閉じている場合は、(F−10)付近にあるMonolithを使って開こう。なお、「エスケプ」などの魔法で脱出する方法も有効だ。

MAP ル・アビタウ神殿



A A'…同じアルファベットの場所に移動(複数あるときは、いずれかにランダムで移動)。A'は一方通行のワープ到着地点を表す

麒麟が使う特殊技

特殊技名	対象	空蝉	効果
アストラルフロウ	敵自身	−	召喚獣の真の力を引き出す
テールスイング	単体	単体	物理ダメージ
テールスマッシュ	単体	単体	物理ダメージ、バインド
デッドリーホールド	単体	単体	物理ダメージ
火炎の息	前方	貫通	火属性ダメージ
大砂塵	前方	貫通	土属性ダメージ、暗闇
大旋風	前方	貫通	風属性ダメージ、チョーク
四神召喚	敵自身	−	玄武・朱雀・白虎・青龍を1匹ずつ召喚

使用する魔法

クエイク　ストーンV　ストンガIV　スリプガ　ラスプ

用意したいアイテム

アイテム名	使用用途
オポオポネックレス 昏睡薬	TPを溜め、WSを使う。前衛ジョブは必ず用意したい。
毒薬	敵が使う「スリプガ」への対策。

戦利品 麒麟大袖R(胴 防52 MP+30 STR+10 DEX+10 VIT+10 AGI+10 INT+10 MND+10 CHR+10 耐光+50 Lv75〜 戦モ獣吟狩侍忍)、麒麟棍R(両手棍 D60 隔402 HP+20 MP+20 INT+10 MND+10 耐火+15 耐氷+15 耐風+15 耐土+15 耐雷+15 耐水+15 耐光+15 耐闇+15 Lv75〜 モ白黒ナ竜召)、海王の免罪符RE:胴、神木の免罪符RE:胴、真龍の免罪符RE:両脚、アダマンインゴット、オリハルコン、クエイクR、ダマスクインゴット、光布、レイズIIIR

免罪符について

四神や麒麟のほか、特定のHNMが落とす「免罪符」は、「呪物」と呼ばれる呪われたアイテム群の呪いを解き、使用可能にするために必要なもの。「免罪符」を入手するためには多大な労力と時間を要するが、解呪されたアイテムは攻撃・防御など各分野において“最強”といってもいい性能を誇る。ここでは、「免罪符」で解呪したアイテムの性能を紹介しよう。

POINT 呪物の解呪方法

免罪符と組み合わせよう

呪物を解呪するには、呪物と呪物の種類と部位に対応した免罪符の2つを北サンドリア(L−6)にいるAlphollon C Meriardにトレードすればいい。たとえば「神木の免罪符:胴ⓇⒺ」は「呪われた闘着」を解呪できるが、神木シリーズのほかの部位や別シリーズの解呪はできない。



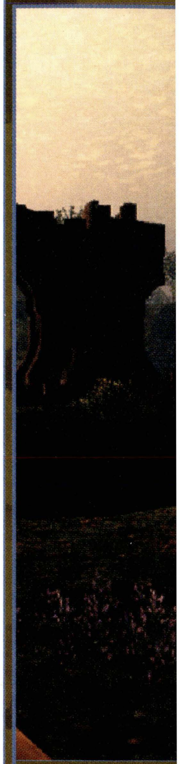
◀正しい組み合わせを一緒に渡せば、その場で解呪される。

免罪符アイテム一覧

シリーズ名	免罪符名	使用する呪物	装備品名称	種別	装備品性能	落とすモンスター
海王シリーズ(ヘカトン装備)	海王の免罪符ⓇⒺ	呪われた帽子	ヘカトンキャップⓇⒺ	頭	防33 HP+12 STR+11 DEX+5 スロウ+9% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	Fafnir
		祟られた帽子	ヘカトンキャップ+1ⓇⒺ		防34 HP+14 STR+12 DEX+6 スロウ+11% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	
		呪われた帯鎧	ヘカトンハーネスⓇⒺ	胴	防50 HP+16 STR+12 命中+10 スロウ+13% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	Kirin
		祟られた帯鎧	ヘカトンハーネス+1ⓇⒺ		防51 HP+18 STR+13 命中+11 スロウ+15% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	
		呪われた篭手	ヘカトンミトンⓇⒺ	両手	防25 HP+8 STR+7 DEX+4 スロウ+5% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	Byakko
		祟られた篭手	ヘカトンミトン+1ⓇⒺ		防26 HP+10 STR+8 DEX+5 スロウ+7% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	
		呪われた腰衣	ヘカトンサブリガⓇⒺ	両脚	防42 HP+15 DEX+8 攻+20 スロウ+12% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	Nidhogg
		祟られた腰衣	ヘカトンサブリガ+1ⓇⒺ		防43 HP+17 DEX+9 攻+22 スロウ+14% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	
		呪われた足甲	ヘカトンレギンスⓇⒺ	両足	防22 HP+7 STR+6 DEX+3 スロウ+4% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	Suzaku
		祟られた足甲	ヘカトンレギンス+1ⓇⒺ		防23 HP+9 STR+7 DEX+4 スロウ+6% Lv73~ 戦シナ暗獣吟竜	
武王シリーズ(ケーニヒ装備)	武王の免罪符ⓇⒺ	呪われた板金兜	ケーニヒシャレルⓇⒺ	頭	防40 HP+30 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 盾スキル+5 Lv73~ 戦ナ	Seiryu
		祟られた板金兜	カイザーシャレルⓇⒺ		防41 HP+32 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 盾スキル+6 Lv73~ 戦ナ	
		呪われた板金胸甲	ケーニヒキューラスⓇⒺ	胴	防65 HP+60 STR−10 DEX−10 VIT+20 CHR+20 Lv73~ 戦ナ	Nidhogg
		祟られた板金胸甲	カイザーキューラスⓇⒺ		防66 HP+62 STR−11 DEX−11 VIT+21 CHR+21 Lv73~ 戦ナ	
		呪われた板金篭手	ケーニヒハントシュⓇⒺ	両手	防30 HP+20 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 レジストスリープ効果アップ Lv73~ 戦ナ	Genbu
		祟られた板金篭手	カイザーハントシュⓇⒺ		防31 HP+22 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 レジストスリープ効果アップ Lv73~ 戦ナ	
		呪われた板金股当	ケーニヒディヒリンⓇⒺ	両脚	防45 HP+40 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 回避+10 Lv73~ 戦ナ	King Behemoth
		祟られた板金股当	カイザーディヒリンⓇⒺ		防46 HP+42 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 回避+11 Lv73~ 戦ナ	
		呪われた板金靴	ケーニヒシューⓇⒺ	両足	防25 HP+20 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 レジストパライズ効果アップ Lv73~ 戦ナ	Aspidochelone
		祟られた板金靴	カイザーシューⓇⒺ		防26 HP+22 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 レジストパライズ効果アップ Lv73~ 戦ナ	
地霊シリーズ(アダマン装備)	地霊の免罪符ⓇⒺ	呪われた冑	アダマンチェラータⓇⒺ	頭	防30 HP−20 命中+5 攻+8 回避−8 Lv73~ 戦暗獣	Suzaku
		祟られた冑	アルマダチェラータⓇⒺ		防31 HP−21 命中+6 攻+9 回避−9 Lv73~ 戦暗獣	
		呪われた鎖帷子	アダマンホーバークⓇⒺ	胴	防53 STR+10 DEX+10 命中+15 攻+15 回避−10 Lv73~ 戦暗獣	Nidhogg
		祟られた鎖帷子	アルマダホーバークⓇⒺ		防54 STR+11 DEX+11 命中+16 攻+16 回避−11 Lv73~ 戦暗獣	
		呪われた鎖篭手	アダマンマフラⓇⒺ	両手	防22 INT−10 命中+4 攻+10 回避−4 Lv73~ 戦暗獣	Fafnir
		祟られた鎖篭手	アルマダマフラⓇⒺ		防23 INT−11 命中+5 攻+11 回避−5 Lv73~ 戦暗獣	
		呪われた鎖股当	アダマンブリーチズⓇⒺ	両脚	防37 MP−20 VIT−10 命中+6 攻+6 回避−6 Lv73~ 戦暗獣	King Behemoth
		祟られた鎖股当	アルマダブリーチズⓇⒺ		防38 MP−21 VIT−11 命中+7 攻+7 回避−7 Lv73~ 戦暗獣	
		呪われた鎖脛当	アダマンソルレットⓇⒺ	両足	防18 MND−10 命中+3 攻+5 回避−3 Lv73~ 戦暗獣	Byakko
		祟られた鎖脛当	アルマダソルレットⓇⒺ		防19 MND−11 命中+4 攻+6 回避−4 Lv73~ 戦暗獣	
神木シリーズ(修羅装備)	神木の免罪符ⓇⒺ	呪われた頭成兜	修羅頭成兜ⓇⒺ	頭	防20 HP−25 STR+5 命中+5 Lv73~ モ侍忍	Seiryu
		祟られた頭成兜	修羅頭成兜改ⓇⒺ		防21 HP−30 STR+6 命中+6 Lv73~ モ侍忍	
		呪われた闘着	修羅闘着ⓇⒺ	胴	防40 HP−50 命中+10 攻+20 Lv73~ モ侍忍	Kirin
		祟られた闘着	修羅闘着改ⓇⒺ		防41 HP−55 命中+11 攻+22 Lv73~ モ侍忍	
		呪われた篠篭手	修羅篠篭手ⓇⒺ	両手	防16 HP−20 命中+4 レジストパライズ効果アップ Lv73~ モ侍忍	Suzaku
		祟られた篠篭手	修羅篠篭手改ⓇⒺ		防17 HP−25 命中+5 レジストパライズ効果アップ Lv73~ モ侍忍	
		呪われた板佩楯	修羅板佩楯ⓇⒺ	両脚	防30 HP−35 STR+5 命中+7 Lv73~ モ侍忍	Byakko
		祟られた板佩楯	修羅板佩楯改ⓇⒺ		防31 HP−40 STR+6 命中+8 Lv73~ モ侍忍	
		呪われた篠脛当	修羅篠脛当ⓇⒺ	両足	防16 HP−20 命中+4 レジストグラビティ効果アップ Lv73~ モ侍忍	Aspidochelone
		祟られた篠脛当	修羅篠脛当改ⓇⒺ		防17 HP−25 命中+5 レジストグラビティ効果アップ Lv73~ モ侍忍	
海霊シリーズ(ゼニス装備)	海霊の免罪符ⓇⒺ	呪われた冠	ゼニスクラウンⓇⒺ	頭	防30 INT+3 MND+3 レジストサイレス効果アップ 50HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Genbu
		祟られた冠	ゼニスクラウン+1ⓇⒺ		防31 INT+4 MND+4 レジストサイレス効果アップ 55HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Byakko
		呪われた外套	ダルマティカⓇⒺ	胴	防45 魔法防御力アップ+5 リフレシュ レジストパライズ効果アップ 50HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Aspidochelone
		祟られた外套	ダルマティカ+1ⓇⒺ		防46 魔法防御力アップ+6 リフレシュ レジストパライズ効果アップ 55HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Nidhogg
		呪われた手袋	ゼニスミトンⓇⒺ	両手	防23 魔法攻撃力アップ+5 50HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Fafnir
		祟られた手袋	ゼニスミトン+1ⓇⒺ		防24 魔法攻撃力アップ+6 55HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Genbu
		呪われた下衣	ゼニスズボンⓇⒺ	両脚	防40 MND+4 CHR+4 回避−3 50HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Seiryu
		祟られた下衣	ゼニスズボン+1ⓇⒺ		防41 MND+5 CHR+5 回避−4 55HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Suzaku
		呪われた靴	ゼニスパンプスⓇⒺ	両足	防20 INT+2 CHR+2 50HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	Fafnir
		祟られた靴	ゼニスパンプス+1ⓇⒺ		防21 INT+3 CHR+3 55HPをMPに変換 Lv73~ 白黒赤吟召	King Behemoth
真龍シリーズ(クリムゾン装備)	真龍の免罪符ⓇⒺ	呪われた面具	クリムゾンマスクⓇⒺ	頭	防34 HP+20 MP+20 弱体魔法スキル+10 リジェネ Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	King Behemoth
		祟られた面具	ブラッドマスクⓇⒺ		防35 HP+22 MP+22 弱体魔法スキル+11 リジェネ Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	
		呪われた鱗帷子	クリムゾンスケイルⓇⒺ	胴	防52 HP+40 MP+40 INT+10 MND+10 被ブレスダメージ−10% Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	Aspidochelone
		祟られた鱗帷子	ブラッドスケイルⓇⒺ		防53 HP+42 MP+42 INT+11 MND+11 被ブレスダメージ−11% Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	
		呪われた鱗篭手	クリムゾンフィンガⓇⒺ	両手	防26 HP+20 MP+20 飛命+10 飛攻+10 暗黒魔法スキル+10 Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	Seiryu
		祟られた鱗篭手	ブラッドフィンガⓇⒺ		防27 HP+22 MP+22 飛命+11 飛攻+11 暗黒魔法スキル+11 Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	
		呪われた鱗股当	クリムゾンクウィスⓇⒺ	両脚	防43 HP+25 MP+25 耐火+20 耐雷+20 耐水+20 耐闇+20 移動速度+12% Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	Kirin
		祟られた鱗股当	ブラッドクウィスⓇⒺ		防44 HP+27 MP+27 耐火+21 耐雷+21 耐水+21 耐闇+21 移動速度+12% Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	
		呪われた鱗脛当	クリムゾングリーヴⓇⒺ	両足	防24 HP+15 MP+15 DEX+3 AGI+3 耐氷+20 耐風+20 耐土+20 耐光+20 Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	Genbu
		祟られた鱗脛当	ブラッドグリーヴⓇⒺ		防25 HP+17 MP+17 DEX+4 AGI+4 耐氷+21 耐風+21 耐土+21 耐光+21 Lv73~ 赤ナ暗狩竜青コ	
飲料	甘露の免罪符Ⓔ	呪われた飲料	アムリタⒺ	ドリンク	HP&MP 5/3秒毎(計500HP&MP回復) 5分	※
スープ	供物の免罪符Ⓔ	呪われたスープ	アンブロシアⒺ	スープ	効果:HP+7 MP+7 STR+7 DEX+7 VIT+7 AGI+7 INT+7 MND+7 CHR+7 ヒーリングHP+7 ヒーリングMP+7　攻+7 飛攻+7 命中+7 飛命+7 回避+7 防+2.5% 4時間	

※多数のNMが落とす

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



ルモリアNM

Notorious Monster of Lumoria

永き時を経て、いまふたたび人々の前にその姿を現した太古の地ルモリア。そこに絶えることなく生き続ける未知のモンスターに挑もう。

基本情報 ルモリアに生息するNMに挑戦

プロマシアの呪縛ストーリー「武士道とは」をクリアすることで行けるようになるルモリア。この地には全部で8種族のNMが生息しており、それらを出現させるためには、複雑な条件を満たさなければならない。どのNMも非常に強いが、倒せれば高性能な装備品を落とすことがある。ここでは、ルモリアのNMを相手に活動するLSを運営するために、NMの出現条件、戦い方などを説明している。また、各NMへの行き方も掲載しているので、地形が複雑なエリアの探索も容易になるはずだ。

ルモリア地方に行く方法

海獅子の巣窟（H−6）からアル・タユに行くルートが基本だが、LS活動のたびにタブナジア地下壕を経由するのはとても遠回り。そこでオススメしたいのが、ホラの岩にあるDimensional Portalからアル・タユ北側にワープするルート。そこから少し南下したところにあるAuroral Updraft（I−6）を経由すれば南側に行けるのだ。このルートなら頭上を徘徊するヨヴラ族はおらず、水中にいるフワボ族だけ注意していればいい。



▲テレポ岩を経由すれば簡単にアル・タユに行ける。スムーズな移動もLS活動には欠かせない重要な要素だ。

攻略 NMの出現方法を把握しよう

この地に生息する多くのNMたちは、複数のトリガーアイテムを特定の場所にトレードしたり、特定の条件を満たすことではじめてその姿を現す。各NMの強さや特徴を知ることも重要だが、まずはNMの出現条件を把握することから始めよう。ここでは、通常の敵から入手できるトリガーアイテムから各NMへのつながりを示す表を紹介する。自分が希望する戦利品を落とすNMを出現させるために何が必要なのかを、しっかりとチェックしておこう。なお、最終的に出現するJailer of LoveやAbsolute Virtueはほかのnmとは別格の強さを誇る。とくに、Absolute Virtueはフルアライアンスでも苦戦は必至で、その強さはヴァナ・ディール最強といっても過言ではない。これらのNMの戦利品を狙う場合は事前に戦術を確認し、多くの仲間とともに挑戦してみよう。



▲トリガーアイテム集めも大事な活動。希望するメンバーたちと共に各エリアを巡回していこう。

収集 通常モンスターからトリガーを集める

NMを呼び出すトリガーアイテムのなかには、「上質なアーン器官」や「ゴラホMチップ」などルモリアに生息する通常モンスターから入手できるものがある。これらのモンスターはジョブにもよるが少人数で十分倒せるので、普段から少しずつ集めていくのがオススメだ。特に「ゴラホMチップ」は落とす確率が低いうえに必要数が多いので、経験値稼ぎを兼ねて積極的に狙っていくといい。なお、これらのアイテムはすべてRare属性やEx属性はないが、競売所や宅配は利用不可だ。しかし、バザーやトレードは可能なので、これらを利用して集めるのもいいだろう。なお、アル・タユにいるNMのAw' euvhiは「上質なユプヒ器官」を落とさないので注意しよう。



▲Ul'phuaboは、黒なら寝かせながらソロでも倒すことができる。「上質なフワボ器官」を狙いつつ、経験値稼ぎもできるのだ。サポは忍がオススメ。

通常のモンスターが落とすトリガーアイテム

	種族	トリガーアイテム
	アーン族	上質なアーン器官
	ゴラホ族	上質なゴラホ器官 ゴラホMチップ
	ユプヒ族	上質なユプヒ器官
	フワボ族	上質なフワボ器官
	ゾミト族	上質なゾミト器官
	ペミデ族	上質なペミデ器官

各NMに必要なトリガーとその入手経路

モンスター名	Ix'aern(モンクタイプ)
トリガーアイテム	上質なアーン器官×1～3
入手トリガーアイテム	無瞋の善根
戦利品	瞋恚の毒悪RE

モンスター名	Jailer of Temperance
トリガーアイテム	なし
入手トリガーアイテム	第一の聖徳
戦利品	テンペランストルクRE テンペランスアクスRE

モンスター名	Ix'aern(暗黒騎士タイプ)
トリガーアイテム	なし
入手トリガーアイテム	無貪の善根
戦利品	貪欲の毒悪RE

モンスター名	Jailer of Fortitude
トリガーアイテム	ゴラホMチップ×12
入手トリガーアイテム	第二の聖徳
戦利品	フォーテテュアクスRE フォーテテュトルクRE

モンスター名	Ix'aern(竜騎士タイプ)
トリガーアイテム	なし
入手トリガーアイテム	無痴の善根
戦利品	愚痴の毒悪RE

モンスター名	Jailer of Faith
トリガーアイテム	上質なユブヒ器官
入手トリガーアイテム	第三の聖徳
戦利品	フェイストルクRE フェイスバグナウRE

モンスター名	Jailer of Hope
トリガーアイテム	第一の聖徳 無瞋の善根 上質なフワボ器官
入手トリガーアイテム	第五の聖徳
戦利品	ホープスタッフRE ホープトルクRE

モンスター名	Jailer of Justice
トリガーアイテム	第二の聖徳 無貪の善根 上質なゾミト器官
入手トリガーアイテム	第四の聖徳
戦利品	ジャスティスソードRE ジャスティストルクRE

モンスター名	Jailer of Prudence×2
トリガーアイテム	第三の聖徳 無痴の善根 上質なベミデ器官
入手トリガーアイテム	第六の聖徳
戦利品	プルーデンストルクRE プルーデンスロッドRE

モンスター名	Jailer of Love
トリガーアイテム	第四の聖徳 第五の聖徳 第六の聖徳
戦利品	ラヴトルクRE ラヴハルバードRE 溺愛の情念RE 貪愛の情念RE

倒すと出現

モンスター名	Absolute Virtue
戦利品	渇望の宿罪RE 傲慢の宿罪RE 強欲の宿罪RE 羨望の宿罪RE 怠惰の宿罪RE 耽溺の宿罪RE 憤怒の宿罪RE

Jailer of Love出現から2時間後(地球時間)にAbsolute Virtueは消滅

準備 用意しておきたい薬品

ルモリアのNMはどれもかなりの強敵で、特にトリガーアイテムとして「第三の聖徳」が必要なJailer of Prudenceなどとの戦いでは戦闘不能になることも多い。リレイズ系アイテムは必ず使用しておき、戦闘不能になったらタイミングを見計らって復帰すること。またフワボ族の「ボイスレスストーム」やユブヒ族の「エッフロレセントフィーター」など、暗闇や静寂の状態になることも多い。NM戦では魔法で状態異常を治す余裕がないこともあるので、各自が薬品で治していくといい。盾役はそれぞれ1ダース程度持っておこう。なお、ルモリアでアクティブなモンスターはすべて感知遮断を見破るため、「サイレントオイル」や「プリズムパウダー」を用意する必要はない。

用意したいアイテム

対象	アイテム名
全員	リレイズ系アイテム
前衛	毒消し、目薬
魔法を使うジョブ	やまびこ薬



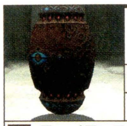
◀NMの使う特殊技や魔法による状態異常はどれも強力なので、かかったらすぐに治していこう。

POINT 見破るモンスターに注意

ルモリアでアクティブなのは、フワボ族、ヨヴラ族、ゼデー族、ゴラホ族、ユブヒ族の5種族で、すべて感知遮断を見破る。しかし、感知方法を知れば戦闘を回避可能。フワボ族とヨヴラ族はそれぞれアル・タユの地中と上空にいるが、近くを通らなければ問題ない。そのほかの種族はフ・ゾイの王宮とル・メトの園にいる。ゼデー族は視覚感知で大きな模様が目になっているので、それに見つからないように移動すればいい。ゴラホ族は球状のときだけノンアクティブ。ユブヒ族は花が開いているとアクティブだが、時間経過で状態変化しないので邪魔なら倒そう。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです





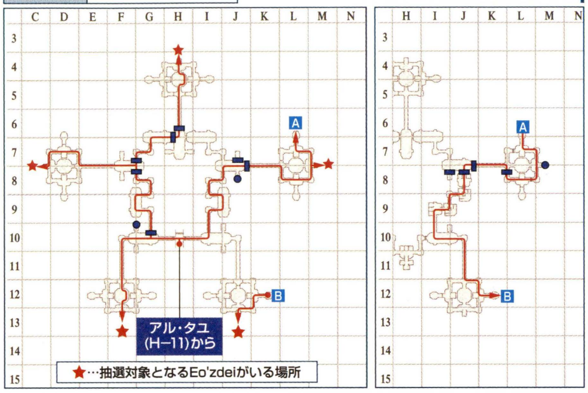
Jailer of Temperance

トリガーアイテム なし

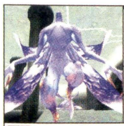
入手トリガーアイテム 第一の聖徳

戦利品 テンペランストルク®Ⓔ(首 CHR+5 片手斧スキル+7 両手棍スキル+7 Lv73〜 All Jobs)、テンペランスアクス®Ⓔ(片手斧 D39 隔276 CHR+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃 Lv73〜 獣狩)

MAP フ・ゾイの王宮



ゼデー族のEo'zdeiと抽選で出現するNM。「明鏡止水」を数回発動し、精霊魔法による攻撃を一切受け付けないやっかいな相手だ。3つの形態があり、緑色の光が発生すると突属性の攻撃が有効になり、範囲ダメージと毒効果のある「ディケードフィラメント」などを発動。赤く光る輪を発生させたときは斬属性攻撃が有効になり、前方範囲にダメージと悪疫を放つ「反応炉過熱」などを使う。なんの光も発生させていないときは打属性攻撃が有効になり、前方範囲にダメージと石化の効果を放つ「光化学硬結」を使う。



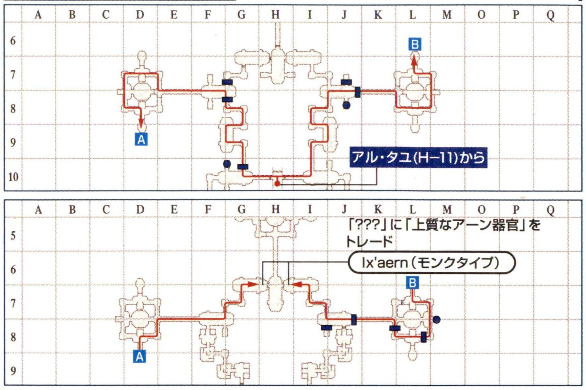
Ix'aern(モンクタイプ)

トリガーアイテム 上質なアーン器官×1〜3

入手トリガーアイテム 無瞋の善根

戦利品 瞋恚の毒悪®Ⓔ

MAP フ・ゾイの王宮



フ・ゾイの王宮(I−6)や(G−6)にある「???」に、「上質なアーン器官」を1〜3個トレードすると出現。1個の場合はIx'aernのみ。2個ならほかに白魔道士か赤魔道士のQn'aernが1体追加。3個になると白赤両方が追加され、計3体を相手することになる。Ix'aernは「百烈拳」を使い、発動後は常時百烈拳状態となる。また、Qn'aernもジョブに応じて「女神の祝福」や「連続魔」を使う。なお、トレードするアイテムの数が多いほど戦利品を落とす確率がアップするので、なるべく3体を倒せる戦力で挑もう。



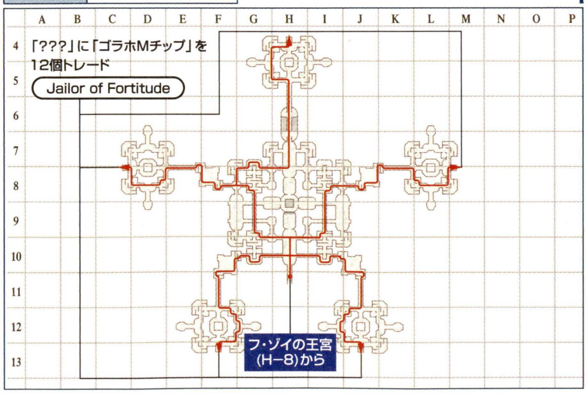
Jailer of Fortitude

トリガーアイテム ゴラホMチップ×12

入手トリガーアイテム 第二の聖徳

戦利品 フォーテテュアクス®Ⓔ(両手斧 D64 隔504 VIT+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃 Lv73〜 戦暗)、フォーテテュトルク®Ⓔ(首 VIT+5 片手剣スキル+7 両手斧スキル+7 Lv73〜 All Jobs)

MAP ル・メトの園



ル・メトの園(M−7)(C−7)(F−13)(J−13)(H−4)の5カ所を地球時間の約15分間隔で移動している「???」に「ゴラホMチップ」12個をトレードすると出現するNM。「インビンシブル」を数回発動し、連れている2体のKf'ghrahは、Jailer of Fortitudeが受けた魔法を即座に唱え反撃をしてくる。まずはKf'ghrahをすばやく倒そう。なお、Jailer of Fortitudeは物理攻撃をほとんど受け付けない反面、魔法による攻撃にはとても弱いため、魔道士を多く編成して挑むといいだろう。



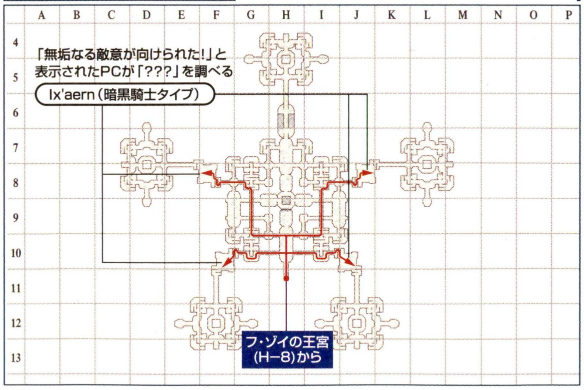
Ix'aern(暗黒騎士タイプ)

トリガーアイテム なし

入手トリガーアイテム 無貪の善根

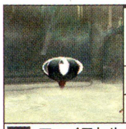
戦利品 貪欲の毒悪®Ⓔ

MAP ル・メトの園



ル・メトの園(F−8)(J−8)(F−10)(J−10)の4カ所を地球時間の約15分間隔で移動する「???」があり、その周辺に生息するアーン族を倒していると、「無垢なる敵意が向けられた」というメッセージが表示されることがある。これを確認後、最寄りの「???」を調べるとIx'aernが出現するのだ。周囲の同族ともリンクするので安全な場所まで連れ出し、一緒に出現する2体のQn'aernを倒してからIx'aernとの戦闘に移行しよう。リレイズ効果で数回蘇生することがあるので、倒しても油断しないように。

A…同じアルファベットの場所に移動 ●…護衛NPC ▬…護衛NPCが開く扉 →…移動ルート ★…Jailer of Temperance



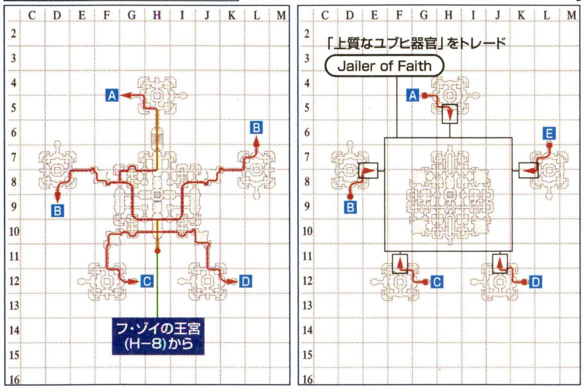
Jailer of Faith

トリガーアイテム 上質なユブヒ器官

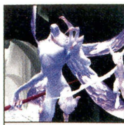
入手トリガーアイテム 第三の聖徳

戦利品 フェイストルク R E (首 MND+5 格闘スキル+7 射撃スキル+7 Lv73～ All Jobs)、フェイスバグナウ R E (格闘 D+9 隔+113 MND+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃 Lv73～ モ忍)

MAP ル・メトの園



ル・メトの園(C−7)(F−13)(H−4)(J−13)(M−7)のいずれかの小部屋に出現する「???」は、地球時間で約15分間出現→約10分間消滅→同じ場所に約15分出現→約10分消滅したあと、別の場所で同様のサイクルで出現する。そこに「上質なユブヒ器官」をトレードすると出現するのがこのNMだ。NMは「魔力の泉」を使い、ツボミ状態時はダメージを平均60%ほどカットするので、形状を確認しながら攻撃しよう。また、範囲石化効果の「ブレクガ」などを避けるため、後衛は離れて戦うように。



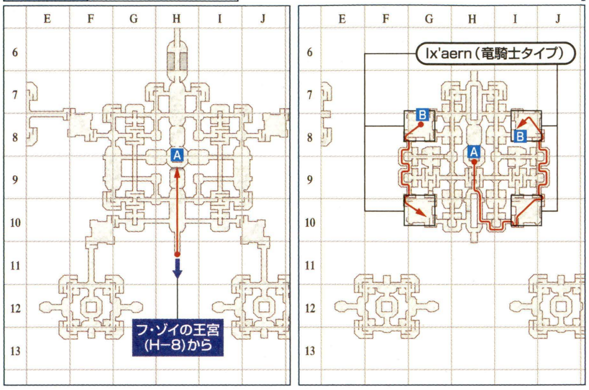
Ix'aern(竜騎士タイプ)

トリガーアイテム なし

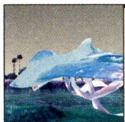
入手トリガーアイテム 無痴の善根

戦利品 愚痴の毒悪 R E

MAP ル・メトの園



ル・メトの園2階にある(G−8)(G−10)(I−8)(I−10)の4つの部屋に生息するアーン族との抽選で出現する。このNMは吟遊詩人タイプの飛竜を3体呼び出して襲ってくる。当然、同族とのリンクもあるので出現した場合は部屋の外周にある高台などに連れ出すといい。なお、飛竜は「ソウルボイス」を使い、魅了効果のある「乙女のヴィルレー」を唱えるので、手出しせずに先に本体から倒すようにしたい。万が一、操られてしまった場合はすばやく「スリプル」で寝かせ、相打ちにならないように注意しよう。



Jailer of Hope

トリガーアイテム 第一の聖徳　無瞋の善根　上質なフワボ器官

入手トリガーアイテム 第五の聖徳

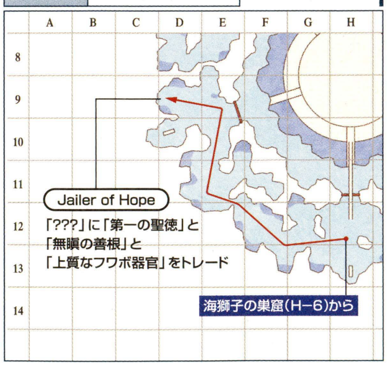
戦利品 ホープスタッフ R E (両手棍 D40 隔366 AGI+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃 Lv73～ 吟召か)、ホープトルク R E (首 AGI+5 片手刀スキル+7 弓術スキル+7 Lv73～ All Jobs)

アル・タユ(D−9)のある「???」に「第一の聖徳」、「無瞋の善根」、「上質なフワボ器官」という3種のトリガーアイテムをトレードすることで出現するフワボ族のNM。回避率がとても高く、「サンダガIII」や「バーストII」などの雷属性の魔法を唱えるほか、「マイティストライク」を使うのが特徴。さらにダメージ+毒効果の「ヴェイパースプレー」や、悪疫効果のある「スパインラッシュ」、防御力ダウン効果のある「エリアルコリジョン」と、前方ダメージと追加効果をあわせ持つ特殊技を数多く繰り出してくる。そのため盾となるメンバーを数名だけNMの正面に配置するようにして、魔道士などほかのメンバーはNMの側面から攻撃するといい。あとは敵対心を維持しながら、精霊魔法で攻撃を繰り返して応戦しよう。また、「プラズマチャージ」には強力なショックスパイク効果があり、反撃ダメージが強烈。必ず「ディスペル」や「フィナーレ」ですばやく打ち消すこと。なお、トリガーアイテムをトレードする「???」付近の上空には、ヨヴラ族が漂っていることがある。万が一、Jailer of Hopeを連れ回しながら戦わなければならなくなった場合は、必ず頭上に注意しながら走ってもらいたい。もしくは、事前にヨヴラ族を倒して安全な空間を確保してから、Jailer of Hopeを呼び出そう。ちなみにヨヴラ族の再出現時間は60分だ。

アドバイス 多数ある状態異常への対応

すでに述べたとおり、Jailer of Hopeは前方範囲にダメージのほかにも、さまざまな状態異常効果を与える特殊技を持っている。なかでも、もっともすばやく対処してもらいたいのが、範囲ダメージと静寂効果のある「ボイスレスストーム」だ。盾となるメンバーの多くは「空蝉の術」で攻撃をかわしつつ敵対心を稼いでいるので、後衛は、盾役を最優先に治すこと。できるなら戦闘に参加するメンバー全員が「やまびこ薬」を準備しておくのが望ましい。そのほか、前方範囲にダメージと防御力ダウン効果を放つ「エリアルコリジョン」や、ヘヴィとバインド効果のある「タイダルダイブ」には「イレース」。悪疫効果のある「スパインラッシュ」には「ウィルナ」ですばやく対処していこう。特殊技によってはメッセージウィンドウに表示されない追加効果もあるので、事前にLS内で特殊技の詳細を説明し、魔道士たちのあいだで優先して治すべき状態異常を話し合うといいだろう。

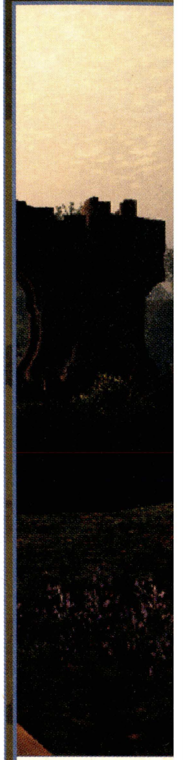
MAP アル・タユ





◀ヨヴラ族を避けるため、隅まで連れ出す。壁を背にして前方範囲技の被害を最小限に押さえよう。

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです





Jailer of Justice

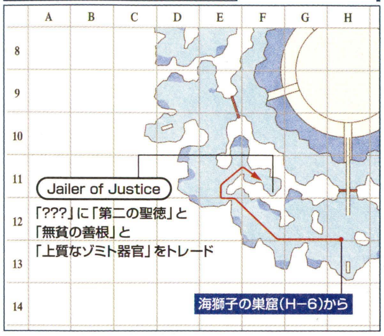
トリガーアイテム	第二の聖徳　無貪の善根　上質なゾミト器官
入手トリガーアイテム	第四の聖徳
戦利品	ジャスティスソードⓇⒺ（片手剣 D34 隔236 STR+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃 Lv73～ 赤シナ）、ジャスティストルクⓇⒺ（首 STR+5 両手鎌スキル+7 両手刀スキル+7 Lv73～ All Jobs）

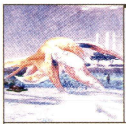
アル・タユ（F－12）の「???」に「第二の聖徳」、「無貪の善根」、「上質なゾミト器官」をトレードすると出現するNM。出現後、約20～30秒間隔で同族のQn'xzomitを呼び出し、その数は最大で6体まで増える。HPは少ないが、「微塵がくれ」を使うので、呼び出されるたびに精霊魔法などですばやく撃破すること。また、このNMは敵対心が一番高いPCに対して「あやつる」を複数回使う。効果時間は非常に長いのであやつられたメンバーを寝かせる担当を決めておこう。特殊技のなかでは、魔法防御力アップの「セイリーンコート」と物理防御力アップの「モラスカスミューテーション」に注意。効果は消去できないので、特殊技を見て有効な攻撃で攻めていこう。

アドバイス　呼び出すペットの処理

呼び出されたQn'xzomitを倒すうえで重要なのは、NMと戦っているメンバーを「微塵がくれ」で巻き込まないこと。そのため、NMとは少し離れた位置に処理班を待機させておき、呼び出されるたびにそこに連れてきてから戦闘を開始しよう。なお、Qn'xzomitは精霊魔法に対して弱く、赤のⅢ系精霊魔法でも十分ダメージを与えられる。3～5人もいれば1体をラクに倒せる強さなので、黒ばかりの編成にこだわる必要はない。

MAP　アル・タユ





Jailer of Prudence×2

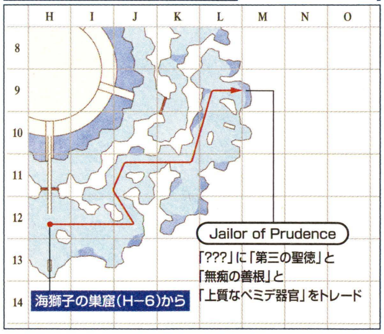
トリガーアイテム	第三の聖徳　無痴の善根　上質なペミデ器官
入手トリガーアイテム	第六の聖徳
戦利品	プルーデンストルクⓇⒺ（首 INT+5 両手剣スキル+7 片手棍スキル+7 Lv73～ All Jobs）、プルーデンスロッドⓇⒺ（片手棍 D22 隔288 INT+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃 Lv73～ 白黒）

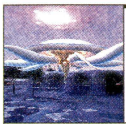
アル・タユ（L－8）の「???」に「第三の聖徳」、「無痴の善根」、「上質なペミデ器官」をトレードすると2体同時に出現するNM。高い回避能力を持ち、攻撃間隔が短くトリプルアタックをしてくる強敵だ。NMを2体同時に相手にするのは困難なので、1体を連れ回しているあいだにもう1体をすばやく撃破するといい。なお、このNMは自身から離れたところにターゲットを取ったPCがいると、そのPCの後ろにワープして攻撃してくる。後衛だと一撃で殺されるほどの攻撃力があるので、ターゲットを取りやすい黒などは要注意だ。また、NMは2体同時に特殊技を使い、両方の範囲攻撃を食らうと1000ダメージを超えることもある。連れ回す位置にも注意しよう。

アドバイス　1体をすばやく撃破

2体のうちの1体を集中攻撃するときは、ナのSPアビリティ「インビンシブル」でターゲットを固定してから一気に精霊魔法で削るのが有効。この際ナは3～4人程度用意しておき、順次使って後衛にターゲットが行かないようにするといいだろう。また、この戦い方をするときはNMをワープさせないために、全員1カ所に固まって攻撃すること。なお、一方を倒すともう一方の攻撃力と防御力が大幅に強化される。

MAP　アル・タユ





Jailer of Love

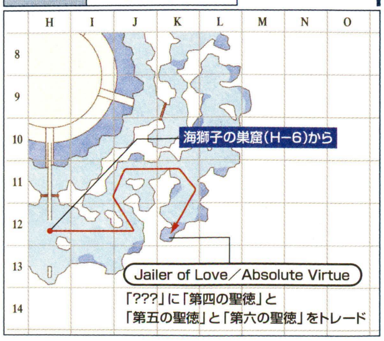
トリガーアイテム	第四の聖徳　第五の聖徳　第六の聖徳
戦利品	ラヴトルクⓇⒺ（首 DEX+5 短剣スキル+7 両手槍スキル+7 Lv73～ All Jobs）、ラヴハルバードⓇⒺ（両手槍 D60 隔396 DEX+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃 Lv73～ 侍竜）、溺愛の情念ⓇⒺ、貪愛の情念ⓇⒺ

アル・タユ（K－12）の「???」に「第四の聖徳」、「第五の聖徳」、「第六の聖徳」をトレードすると出現するNM。非常に高いリジェネ効果を持ち、弱体効果はほとんど効かない。また、フワボ族、ペミデ族、ゾミト族のいずれか1種族を地球時間の2～5分間隔で3体同時に、最大で18体まで呼び出す。これらは寝かせることができないので、黒を中心とした処理用のパーティを作り、ガ系魔法を使って一気に倒そう。ちなみに、このNMは自分自身の属性を変化させる特徴がある。同族性の魔法ダメージを吸収するので、使う魔法には注意すること。なお、NMは防御力が非常に高く範囲攻撃の特殊技や魔法が強力なので、遠距離から精霊魔法を中心に攻撃していくといい。

アドバイス　変化する属性への対処

NMが自分自身の属性を変化させるときには、SPアビリティ使用時のようなエフェクトが発生する。このエフェクトが見えたら、適当な魔法を使ってどの属性に変化したかを確認してから攻撃すること。また、属性変化と同時に自身の属性に合った「グラビガ」、「スリプガ」などの弱体魔法を詠唱する。なかでも土属性時に使う「ブレクガ」を後衛が食らうと危険なので、盾役からターゲットを取らないように注意すること。

MAP　アル・タユ





Absolute Virtue

戦利品
渇望の宿罪ⓇⒺ　傲慢の宿罪ⓇⒺ　強欲の宿罪ⓇⒺ　羨望の宿罪ⓇⒺ
怠惰の宿罪ⓇⒺ　耽溺の宿罪ⓇⒺ　憤怒の宿罪ⓇⒺ

Jailer of Love撃破後に出現するNM。青魔道士、コルセア、からくり士、踊り子、学者を除く15ジョブのSPアビリティをランダムに繰り返し使う強敵だ。基本は竜騎士タイプのアーン族で、「コールワイバーン」で3体の飛竜を呼び出す。飛竜はガ系魔法や「微塵がくれ」を発動するので、出現したらすぐにガ系魔法で一掃しておこう。また、NM本体には強力なリジェネがあり、攻撃間隔が短くて攻撃力が高いほか、「エアロガⅣ」や「エアロⅤ」などの風属性魔法をほぼ詠唱時間なしで使ってくる。Jailer of Love出現時から地球時間で2時間後に消滅するので、下記2つの方法でNMを弱体させてから攻撃していこう。

Absolute Virtueの特徴

- Jailer of Loveが出現してから2時間経過(地球時間)するとAbsolute Virtueは消滅
- 出現位置はJailer of Loveを倒した場所
- ターゲットを取った人が出現位置から離れた場所にいるとPCを引き寄せてくる
- 「コールワイバーン」で1度に3体のペットを呼び出す(最大6体まで出現)
- 強力なHPリジェネ効果がある(消去方法は下記参照)
- SPアビリティをランダムに何度でも使用する(封印方法は下記参照)
- エアロガⅣ、エアロⅤ、トルネドⅡを使用する。「魔力の泉」使用中はさらにコメット、メテオを使用する
- すべての魔法はほぼ詠唱時間なしで発動する

リジェネ効果を消去しよう

Absolute Virtueのリジェネ効果は非常に強力で、打ち消さないかぎり攻撃してもすぐにHPが回復してしまう。これを打ち消す方法は2つあり、それぞれを実践することで半分ずつ効果が消える仕組みだ。1つ目の方法はJailer of Loveが呼び出す敵をたくさん倒すこと。時間制限はJailer of Love出現時から始まるためゆっくりとはできないが、ある程度の数は倒しておこう。どれぐらい倒せばいいかの目安は右の記事参照。もう1つは戦闘中の曜日と同属性の魔法や技連携を使い続けること。火曜日なら「ファイア」や溶解連携を行えばOKだ。技連携を狙うよりは精霊魔法のほうが手軽なので、黒や赤が集中的に使っていこう。これら2つの方法でリジェネ効果が消えてからが本当の勝負といえる。

アドバイス　Jailer of Loveが呼び出す敵

リジェネ効果を打ち消すために倒すJailer of Loveが呼び出す敵は、最初は3種族のなかからランダムで選択される。しかし、ある程度倒すとフワボ族しか呼び出されなくなるのだ。この状態になればリジェネ効果は消えていると思っていいだろう。

SPアビリティを封印しよう

Absolute Virtueのもっとも危険な特徴は、SPアビリティをランダムに無制限で使用すること。たとえSPアビリティの効果時間中であっても別のSPアビリティを使うことがあるので、これらを封印しないかぎり勝ち目はない。封印するための方法は、NMがSPアビリティ使用直後に、複数のPCがSPアビリティを使用すること。ただしPC側はSPアビリティを無制限に使えるわけではないので、封印するSPアビリティを絞る必要がある。特に封印したいのはHPが全快する「女神の祝福」。何度も使われると制限時間内に倒すことはほぼ不可能になるので、なんとしても封印すること。そのほか、「メテオ」を使用するようになる「魔力の泉」や、強力な魔法を連発する「連続魔」、特殊技を連発する「明鏡止水」も封印しておきたい。

特に封印したいSPアビリティ

- 女神の祝福(白魔道士)
- 魔力の泉(黒魔道士)
- 連続魔(赤魔道士)
- 明鏡止水(侍)

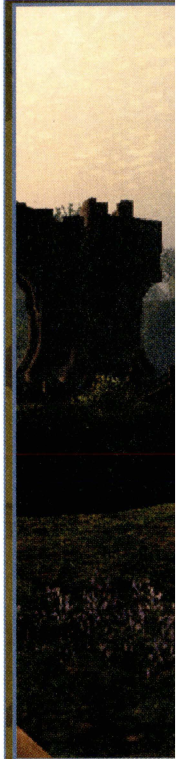
POINT　ルモリアNMが落とす特殊なアイテム

ルモリアに出現するNMを倒すと、「～の毒悪」、「～の情念」、「～の宿罪」といったアイテムを落とすことがある。これらはタブナジア地下壕3階(J−8)にいるMeretに渡すことで、右記のようなアイテムと交換してくれるのだ。ただし、交換するためには、タブナジア地下壕のYurimから受けられるクエスト「古の秘術」をクリアしている必要がある。アイテムの性能をチェックして、欲しいものがあったら事前にクリアしておくこと。なお、「ノーヴィオピアスⓇ」、「ノーヴィアピアスⓇ」など一部のアイテムはEx属性を持たないが、競売所や宅配を利用できない。しかし、バザーやトレードは可能なので、金策として利用するのも1つの手だ。

交換アイテムリスト

交換前アイテム	交換後アイテム	部位	性能
瞋恚の毒悪ⓇⒺ	慈悲の羽衣ⓇⒺ	背	MP+25 強化魔法スキル+5 精霊魔法スキル+5 暗黒魔法スキル+5 Lv73～ All Jobs
貪欲の毒悪ⓇⒺ	施療の羽衣ⓇⒺ	背	MP+25 神聖魔法スキル+5 回復魔法スキル+5 弱体魔法スキル+5 Lv73～ All Jobs
愚痴の毒悪ⓇⒺ	慧敏の羽衣ⓇⒺ	背	MP+25 召喚魔法スキル+5 忍術スキル+5 歌唱スキル+5 Lv73～ All Jobs
溺愛の情念ⓇⒺ	ノーヴィオピアスⓇ	耳	魔法攻撃力アップ+7 Lv75～ All Jobs
貪愛の情念ⓇⒺ	ノーヴィアピアスⓇ	耳	回避+7 敵対心−7 Lv75～ All Jobs
憤怒の宿罪ⓇⒺ	ニヌルタサッシュⓇ	腰	防6 攻+6 ヘイスト+6% モクシャ+6 詠唱中断率6%ダウン Lv75～ All Jobs
怠惰の宿罪ⓇⒺ	オウレオールⓇ	投てき	D28 隔192 魔法命中率+8 Lv75～ All Jobs
耽溺の宿罪ⓇⒺ	布都御魂Ⓡ	両手刀	D84 隔480 DEX+8 ストアTP+8 潜在能力:STR+8 Lv75～ 侍
羨望の宿罪ⓇⒺ	ラファエルロッドⓇ	片手棍	D40 隔320 エンチャント:リレイズⅢ Lv75～ All Jobs
傲慢の宿罪ⓇⒺ	マルスリングⓇ	指	命中+8 攻+8 回避−8 防−8 Lv75～ All Jobs
渇望の宿罪ⓇⒺ	ベローナリングⓇ	指	飛命+8 飛攻+8 回避−8 防−8 Lv75～ All Jobs
強欲の宿罪ⓇⒺ	ミネルヴァリングⓇ	指	被物理ダメージ+8% 被魔法ダメージ−8% Lv75～ All Jobs

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



クエストバトル
Quest Battle

**クリアするまでの過程において、戦闘が必要となるクエストは多い。
ここでは人気が高く、難易度が高いクエストを厳選して攻略していく。**

概要 バトルがある特殊なクエスト

ここではバトルがあるクエストのなかで、アラパゴ暗礁域にあるアシュタリフ号が舞台となる3つのクエストと「とある契約」について攻略していく。それぞれで入手できるお宝アイテムは右記のとおり。どれもバトルの難易度は高く、容易にはクリアすることはできない。事前に戦術や構成を確認し、しっかりと準備してからクエストに挑むこと。

各クエストのお宝アイテム

名称	必要マーブル
アシュタリフ号威力偵察	スターサファイア、御方包丁Ⓔ
宮廷絵師護衛指令	ケルベロスの皮、与一の組緒
アシュタリフ号船長暗殺指令	ケルベロスの皮、バルバロッサゼレハⓇⒺ
とある契約	高性能なジョブ専用オーグメントアイテム



◀狙っているアイテムが出ることは少ないが、何度も繰り返してクエストに挑戦し、入手を目指そう。

アシュタリフ号関連クエスト

ナシュモ(H−10)のHalshaobから受ける、「アシュタリフ号威力偵察」、「宮廷絵師護衛指令」、「アシュタリフ号船長暗殺指令」の3つのクエストを総称してアシュタリフ号関連クエストと呼ばれる。参加条件は右記のとおり。各クエストを受けるためには、アトルガン貨幣が必要で金額はクエストによって異なる。なお、クエストで行われるBF戦は、すべてレベル75&6人制限。クエストが行われるアシュタリフ号へ行くときは、ナイズル島監視哨からアルザダール海底遺跡群を経由するルートがオススメだ。ドゥブッカ島監視哨からも行くことができるが、道中にインプ族がいるため若干危険度が高くなる。

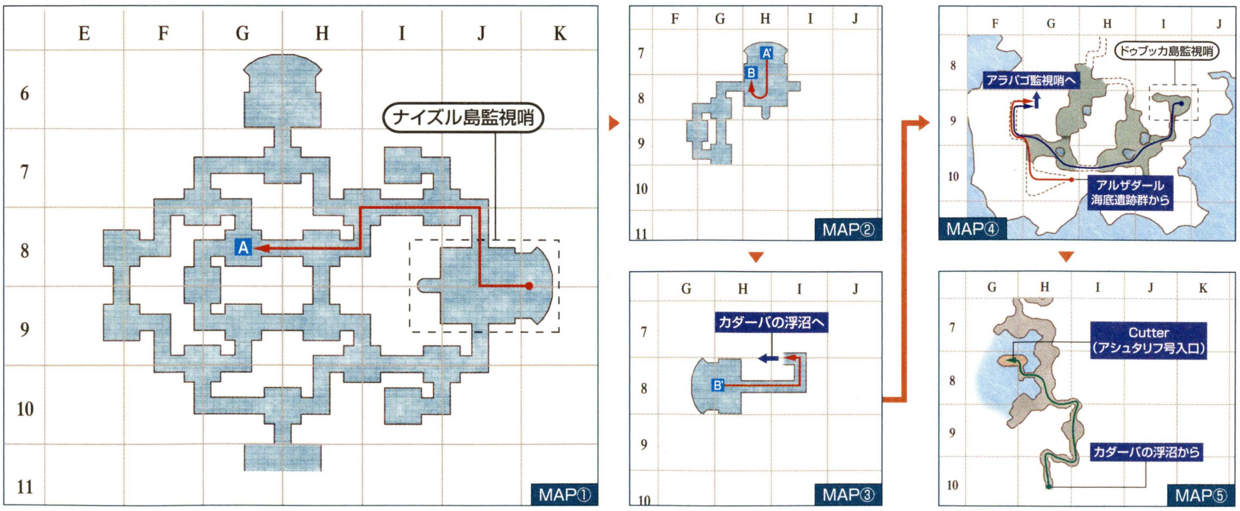
各クエストに必要な貨幣

クエスト名	必要な貨幣
アシュタリフ号威力偵察	アトルガン青銅貨×3
宮廷絵師護衛指令	アトルガン白銀貨×1
アシュタリフ号船長暗殺指令	アトルガン霊銀貨×1

アシュタリフ号関連クエストの参加条件

- アトルガンの秘宝ストーリー「賓客の資格」をクリア
- 参加人数は1〜6人
- 「宮廷絵師護衛指令」は「アシュタリフ号威力偵察」をクリアしないと受けられない
- 「アシュタリフ号船長暗殺指令」は「宮廷絵師護衛指令」をクリアしないと受けられない
- アシュタリフ号関連クエストはどれか1つを受けると、地球時間24時を越えるまですべてのアシュタリフ号関連クエストを受けられない

アシュタリフ号入口への行き方



→…ナイズル島監視哨からアラパゴ暗礁域に向かうルート
→…ドゥブッカ島監視哨からアラパゴ暗礁域に向かうルート
→…アラパゴ暗礁域のCutterに向かうルート(共通)

アシュタリフ号威力偵察
Scouting the Ashu Talif

依頼人 Halshaob／ナシュモ(H−10)
報酬 なし(戦利品が出現する)

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役3人(青、黒、戦など)+回復役2人(白、赤など)。出現する敵の大半のHPが低く、数が多いので、強力な範囲攻撃ができる黒や青を最低2人は入れておきたい。このBFでは、右表の順で21セットに分かれて合計100体以上の敵が出現する。襲ってくる敵をすべて倒すと、次のセットが出現する仕組みだ。BFに入ったらまずは階段を登った場所に陣取り強化魔法をかける。そのあと、盾役が甲板に出現した敵を連れてくるといい。MPが不足してきたら、1セットの敵を倒し終わったあとに休憩しよう。また、途中で「鞄が少し重くなった気がする…。」というメッセージのあとにテンポラリアイテムが支給されるので、惜しまず使うこと。なお、出現したあとすぐに消えてしまうNMのSwiftwinged Gekkoは全部で5回出現し、一度与えたダメージは回復しない。最後の逃走までに倒すことができれば、クリア時に出現する宝箱が1個増える。クリアだけが目的なら相手にする必要はないが、余裕があれば倒しておこう。

クリア時に出現する戦利品(宝箱A)

ペリドット、ターコイズ、ガーネット、ゴシェナイト、真珠、アメトリン、黒真珠、スフェーン、ジェダイド、ムーンストーン、アクアマリン、サンストーン、ペイナイト、ジルコン、クリソベリル、フローライト、エメラルド、デスストーン、ルビー、サファイア、ダイアモンド、エンジェルストーン、スピネル、トパーズ、スターサファイア、獣人ミスリル貨、獣人金貨、獣人白金貨、甲賀手裏剣

Swiftwinged Gekkoを倒した場合に出現する戦利品(宝箱B)

???ダガー(御方包丁Ⓔ(短剣 D31 隔195 DEX+4 Lv71～ 戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊)、スパークダガー、強風、ハッシュダガー、カタール)、???ボックス(R.シールド、トランキライザー、ターボチャージャー、シュルツン、ダイナモ、コンデンサー、O.ファイバー、エコノマイザー)

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)
Ashu Talif Crew	シャドウ族(フォモル)(モンク)
Ashu Talif Crew	シャドウ族(フォモル)(赤魔道士)
Ashu Talif Crew	シャドウ族(フォモル)(狩人)
Watch Imp	インプ族
Swiftwinged Gekko	インプ族

モンスターが出現する順番

セット	出現するモンスターの名前と数
1	Ashu Talif Crew×3
2	Ashu Talif Crew×5
3	Ashu Talif Crew×11
4	Ashu Talif Crew×9
5	Swiftwinged Gekko
6	Watch Imp×1
7	Watch Imp×2
8	Watch Imp×4
9	Swiftwinged Gekko
10	Ashu Talif Crew×3、Watch Imp×1
11	Ashu Talif Crew×3、Watch Imp×1
12	Ashu Talif Crew×6、Watch Imp×2
13	Ashu Talif Crew×6、Watch Imp×2
14	Ashu Talif Crew×6、Watch Imp×2、Swiftwinged Gekko
15	Ashu Talif Crew×4
16	Swiftwinged Gekko
17	Ashu Talif Crew×6、Watch Imp×2
18	Ashu Talif Crew×6、Watch Imp×2
19	Watch Imp×3、Swiftwinged Gekko
20	Ashu Talif Crew×6、Watch Imp×3
21	Ashu Talif Crew×6、Watch Imp×3

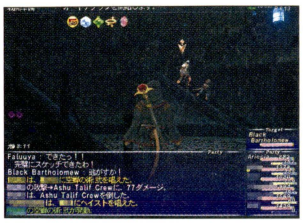
宮廷絵師護衛指令
Royal Painter Escort

依頼人 Halshaob／ナシュモ(H−10)
報酬 なし(戦利品が出現する)

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+攻撃役3人(青、黒、戦など)+回復役2人(白、赤など)。このBFでは護衛対象となるNPCのFaluuyaが倒されると失敗となる。次々と出現する❶と❷をすべて倒すとクリアとなり宝箱Aが出現するが、途中で出現する❸を倒すと宝箱Bが追加され、さらにNPCがノーダメージでクリアできれば宝箱Cが追加される。

NPCは近付くと移動を始め、扉を開けるように要求してくる。扉を開けたあとは一切操作できなくなるので、強化魔法などの一連の準備を終えてから扉を開けよう。中に進んでNPCがスケッチを始めてしばらくすると、❶と❷が出現してPCやNPCに襲いかかってくる。NPCは敵を感知すると猛スピードで甲板上部に逃げるので、追いかけること。また、これらの敵はダメージを与えないかぎり、ターゲットが取れないという特徴がある。すばやく攻撃するか、発動の早い魔法でターゲットを取ることが重要だ。❶はNPCを、❷はPCを狙うので、❶から先に倒そう。もし、NPCが攻撃を受けていたら倒されないように回復すること。

ある程度敵を倒すと船室の奥に❸が出現する。❸はこちらから攻撃するか、NPCが船内のスケッチが終了するまで襲ってこない。❶と❷をすべて倒すとクリアとなってしまうので、宝箱Bを狙う場合は❸を倒すまで1体は残しておこう。なお、❸は常時2回攻撃で攻撃間隔が短いので、ターゲットを取った人が連れ回しながら攻撃していくのがオススメだ。



◀スケッチが完成するとNPCは初期位置に戻ろうとするが、その時点でボスが船室から出て追いかけてくるのだ。

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)
❶Ashu Talif Crew	シャドウ族(フォモル)(モンク)
❷Ashu Talif Marine	シャドウ族(フォモル)(赤魔道士)
❸Black Bartholomew	シャドウ族(フォモル)(コルセア)

クリア時に出現する戦利品(宝箱A)

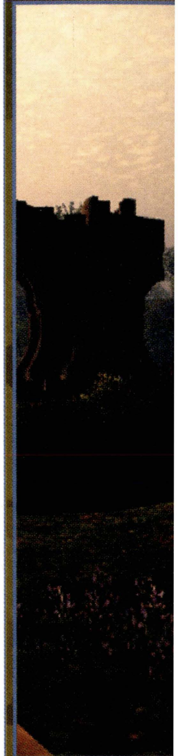
ペリドット、ターコイズ、ガーネット、ゴシェナイト、真珠、アメトリン、黒真珠、スフェーン、ジェダイド、ムーンストーン、アクアマリン、サンストーン、ペイナイト、ジルコン、クリソベリル、フローライト、エメラルド、デスストーン、ルビー、サファイア、ダイアモンド、エンジェルストーン、スピネル、トパーズ、獣人ミスリル貨、獣人金貨、獣人白金貨、甲賀手裏剣、与一の組緒

Black Bartholomewを倒すと出現する戦利品(宝箱B)

???ボックス(クロマ鉄鉱、ケルベロスの皮、R.シールド、トランキライザー、ターボチャージャー、シュルツン、ダイナモ、コンデンサー、O.ファイバー、エコノマイザー、毛糸、虹糸、銀糸、金糸、ルビー、ダイアモンド、エメラルド、スピネル、デスストーン、サファイア、トパーズ、エンジェルストーン)

Faluuya(NPC)がノーダメージでクリアした場合に出現する戦利品(宝箱C)

???ヘッドウェア(メグリムクラウンⓇⒺ(頭 防18 エンチャント:??? Lv69～ All Jobs)、ブロンズキャップ+1、サークレット、レザーバンダナ、コットンヘッドギア)



アシュタリフ号船長暗殺指令
Targeting the Captain

依頼人	Halshaob／ナシュモ(H−10)
報酬	なし(戦利品が出現する)

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ、忍)+連れ回し役1人(シ、忍)+攻撃役1〜2人(戦、モなど)+回復役1〜2人(白、赤など)。連れ回し役が忍の場合はサポシ推奨。攻撃役はサポ忍にしておくといい。❸を倒すとクリアで宝箱Aが出現する。途中で❷を倒せば宝箱Bが出現。最後の宝箱Cの出現条件はかなり特殊で、❷に気づかれていない状況で、❸に背後から攻撃を当てるというもの。成功すると戦闘開始時のセリフが変わるので、成否の見分けはつきやすい(写真参照)。

BFに入ったら強化魔法をかけて戦闘の準備をしよう。まずは、船内にいる2体の❶を甲板まで連れ出して倒す。その後、奥の部屋に入ると❸が背を向けた状態で立っており、その手前を❷が左右に移動している。宝箱Cを狙う場合は、まず連れ回し役が❸に対して抜刀してから「とんずら」などで移動速度を上げる。そして、「不意打ち」を発動してから❷が❸の後ろを右向きに横切るぐらいのタイミングで走り出し、❸を背後から攻撃するのだ。この時点で、「不意打ち」の成否にかかわらず❸と❷の両方が襲いかかってくるので、盾役は❷のターゲットを取ること。❸はそのまま連れ回し役が甲板まで引っ張り連れ回しているあいだに、❷を撃破してから❸を倒すという流れだ。なお、❷はモンクタイプで攻撃速度が早く、弱体魔法や「スタン」が効かないが「フラッシュ」は有効だ。盾役と攻撃役でターゲットを回しつつ攻撃していこう。また、❸は攻撃力が高く常時2回攻撃なので、ターゲットを取った人が連れ回しつつ攻撃するのがいいだろう。



◀宝箱Cの条件を満たすと、写真のようなセリフになる。失敗すると「んん？　おのれ、どこからっ!?」となる。

出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)
❶Windjammer Imp	インプ族
❷Bubbly	オポオポ族
❸Cutthroat Kabsalah	シャドウ族(フォモル)(コルセア)

クリア時に出現する戦利品(宝箱A)

ペリドット、ターコイズ、ガーネット、ゴシェナイト、真珠、アメトリン、黒真珠、スフェーン、ジェダイド、ムーンストーン、アクアマリン、サンストーン、ペイナイト、ジルコン、クリソベリル、フローライト、エメラルド、デスストーン、ルビー、サファイア、ダイアモンド、エンジェルストーン、スピネル、トパーズ、獣人ミスリル貨、獣人金貨、獣人白金貨、甲賀手裏剣、バルバロッサゼレハ🅡🅔(両脚 防36 STR+4 VIT+4 ヘイスト+3% Lv75〜 戦モシ獣吟狩侍忍竜コか踊)

Bubblyを倒した場合に出現する戦利品(宝箱B)

???ボックス(ハイドラの鱗、輝金鉱、ブラッドウッド原木、ブークの翅、ハイリレイザー🅡、カラクール毛糸、レインボービロード、ケルベロスの皮、R.シールド、トランキライザー、ターボチャージャー、シュルツン、ダイナモ、コンデンサー、0.ファイバー、エコノマイザー、ルビー、ダイアモンド、エメラルド、スピネル、デスストーン、サファイア、トパーズ、エンジェルストーン)

開始時にCutthroat Kabsalahへの不意打ちが成功した場合に出現する戦利品(宝箱C)

???グローブ(バルバロッサムフル🅡🅔(両手 防22 飛命+7 飛攻+7 Lv73〜 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜コ踊)、ブロンズミトン+1、カフス、レザーグローブ、コットングローブ)、???ボックス(内容は宝箱Bと同様)

とある契約

グロウベルグ〔S〕(F−6)にいるピクシー族のNPC、Callistoに話しかけることで受けられるクエストが「とある契約」だ。クエストの発生条件は特になく、グロウベルグ〔S〕に行くことができれば受注できるのが特徴だ。ただし、このクエストを進行するためには、下表の武器が必要となる。クエスト終了後これらの武器にステータスが付与された状態で返ってくるので、使用可能なジョブの武器を預けること。なお、クエスト進行中に出現する敵は基本的に2種類に分けられ、ボスだけ倒せばほかの敵が残っていてもクリアとなる。

とある契約のルール

- クエストを受けるための条件はなし
- 戦闘時の参加人数は6人まで
- 1日に何回でも戦闘可能
- 敵を出現させられるのはCallistoに武器を預けているPCのみ
- Callistoに敵の情報を聞くことで各エリアに出現する敵の強さ(5段階評価)がわかる。敵が強くなるほど預けた武器にいいステータスがつきやすい

クエストの流れ

1. グロウベルグ〔S〕(F−6)にいるCallistoに武器を預ける
2. Watchful Pixieがいるエリアに移動
3. Watchful Pixieに話しかけ、「敵に挑む」→「はい」と選択すると敵が出現
4. 戦闘に勝利すると、Jubliane Pixieが出現
   - 武器を受け取る → 5へ
   - 武器を受け取らない → 2へ
5. クエスト終了

預けられる武器(装備可能レベルはすべて75)

ジョブ	アイテム名	種類	性能
戦士	エルキングケーテン	両手斧	D91 隔504
モンク	オベロンナックル	格闘	D+18 隔+96
白魔道士	ドゥエオマーモール	片手棍	D35 隔340 メインウェポン：D38
黒魔道士	オーガシックル	両手鎌	D80 隔501
赤魔道士	オベロンレイピア	片手剣	D30 隔224 メインウェポン：D36
シーフ	フェインバゼラード	短剣	D22 隔186 メインウェポン：D27
ナイト	エルキングソード	片手剣	D34 隔233 メインウェポン：D38
暗黒騎士	ドゥエオマーサイズ	両手鎌	D92 隔528
獣使い	エルキングタバール	片手斧	D41 隔288 メインウェポン：D45
吟遊詩人	ドゥエオマーナイフ	短剣	D25 隔195 メインウェポン：D28

ジョブ	アイテム名	種類	種類
狩人	フェイジェンダワ	弓術	D72 隔540
侍	竜胆丸	両手刀	D77 隔450
忍者	九十九	片手刀	D23 隔190 メインウェポン：D27
竜騎士	フェイランス	両手槍	D90 隔492
召喚士	フェイクロージャー	両手棍	D50 隔366
青魔道士	エルキングブレード	片手剣	D33 隔236 メインウェポン：D39
コルセア	フェインヘキサガン	射撃	D28 隔480
からくり士	オベロンサインティ	格闘	D+15 隔+51
踊り子	オーガジャンビア	短剣	D22 隔201 メインウェポン：D28
学者	フェイスタッフ	両手棍	D54 隔402

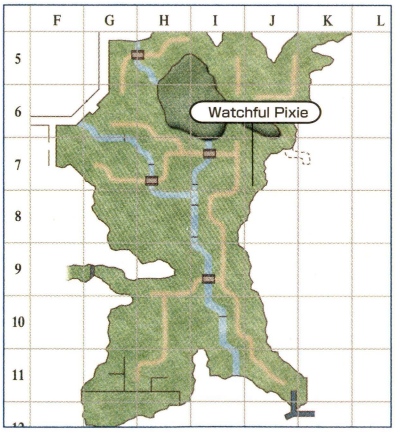
武器を作成するレシピ

アイテム名	メインスキル	サブスキル	クリスタル	レシピ
エルキングケーテン	鍛冶・印可	木工・徒弟	炎	スチールインゴット、ダークインゴット、ローズウッド材、ドゥエオマー鋼
オベロンナックル	彫金・印可	鍛冶・目録、木工・下級職人	炎	ダーク板、マホガニー材、ガーゴイルの眼×2、オベロンゴールド板
ドゥエオマーモール	鍛冶・印可		炎	ダークインゴット、マホガニー材、ドゥエオマー鋼
オーガシックル	骨細工・印可	鍛冶・名取、木工・下級職人	風	ダークインゴット、エボニー材、ルスゾルの革、ボゲードンの角
オベロンレイピア	彫金・印可	鍛冶・徒弟	炎	スチールインゴット×2、フローライト、水銀、オベロンゴールド
フェインバゼラード	鍛冶・印可		炎	ダークアダマン、ドゥエオマー鋼
エルキングソード	鍛冶・印可		炎	ダークインゴット、ベイストの革、ドゥエオマー鋼
ドゥエオマーサイズ	鍛冶・印可	錬金術・目録、木工・見習	炎	スチールインゴット、ダークインゴット×2、ユー材、草布、魔物の血、ドゥエオマー鋼
エルキングタバール	鍛冶・印可	木工・徒弟	炎	ダークインゴット、ダークインゴット、ホワイトオーク材、ドゥエオマー鋼
ドゥエオマーナイフ	鍛冶・印可		炎	ハカランダ材、ドゥエオマー鋼
フェイジェンダワ	木工・印可	骨細工・名取	風	神代木、虹布、ラフレシアのつる、ガーゴイルの角、フェイウィルド材
竜胆丸	鍛冶・印可	革細工・目録、木工・素人	炎	カッパーインゴット、アイアンインゴット、ダークインゴット、玉鋼、アッシュ材、木綿糸、ラプトルの皮、ドゥエオマー鋼
九十九	鍛冶・印可	彫金・目録	炎	ガーゴイルの欠片、ルスゾルの革、ドゥエオマー鋼
フェイランス	木工・印可	鍛冶・目録	炎	ダークインゴット×2、アッシュ材、フェイウィルド材
フェイクロージャー	木工・印可		風	ガーゴイルの眼、フェイウィルド材
エルキングブレード	鍛冶・目録		炎	スチールインゴット、ダークインゴット×2、ドゥエオマー鋼
フェインヘキサガン	鍛冶・印可	木工・下級職人、彫金・見習	炎	ダークインゴット、エボニー材×2、シルバーインゴット、ドゥエオマー鋼
オベロンサインティ	彫金・印可	鍛冶・名取、木工・名取	炎	スチールインゴット、ダークインゴット、エボニー材、プラチナインゴット、水銀、オベロンゴールド
オーガジャンビア	骨細工・印可	鍛冶・名取、彫金・下級職人	炎	ダークインゴット、シルバーインゴット、サンストーン、水銀、ボゲードンの角
フェイスタッフ	木工・印可		風	ターコイズ、ガーゴイルの角、フェイウィルド材

東ロンフォール〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役2人（ナ、忍）＋攻撃役2人（戦、モ、黒など）＋回復役2人（赤、白、学など）。盾役がナの場合はサポ忍推奨。「ストナ」が使える白または学が必須。誰か1人は「精霊の印」を使用可能にすること。❷と❸は❶の使う特殊技と連動して特殊技を使う。❶が「バトルダンス」を使うと寝ている❸が起き、すべての❸が「シープソング」を使うので「毒薬」を飲んでおこう。まずは、盾役が出現させ、「精霊の印」＋「スリプガ」で❷と❸を寝かす。❶を盾役の1人が北側にある柵を使って連れ回すあいだに、ほかのメンバーで❷→❸の順番で倒す。❷は石化効果の「ペトロブレス」を使うのですぐに治すこと。❸まで倒したら、再出現する❸を攻撃役が倒しつつ、❶を盾役2人が中心に削ろう。危険な状況になったら、北側にある柵で連れ回して時間を稼ぐといい。なお、残りHP25％前後で❶と起きている❷と❸が「マイティストライク」を使用し、以降1分ごとにこのアビリティを使用する。

Watchful Pixieの位置



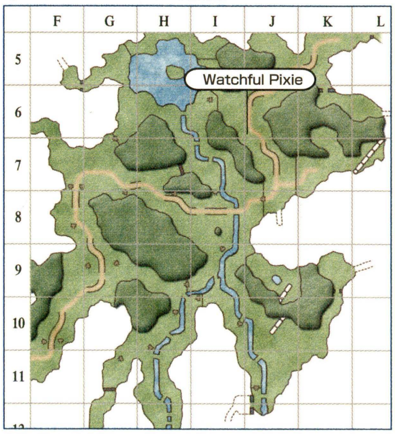
出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Faytrapper Vashgash	オーク族（戦士）	ボス。残りHP25％で「マイティストライク」を使用。以降1分ごとに再使用
❷Faygorger Ram×2	大羊族（雄羊）	❶の特殊技、アビリティと連動する行動あり
❸Faygorger Sheep×4	大羊族	❶の特殊技、アビリティと連動する行動あり。倒しても約2分後に再出現

ジャグナー森林〔S〕

オススメパーティ構成は、攻撃役3人（戦、モ、黒など）＋補助役1人（吟、コ）＋寝かせ役1人（黒）＋回復役1人（白、赤など）。攻撃役のサポは侍などの火力の底上げが狙えるジョブがオススメ。回復役はサポ黒にしておこう。このエリアの特徴は、出現する敵の数が多い代わりに❶のHPが少なく、速攻での撃破が狙えること。戦闘では、攻撃役が出現させた敵を回復役が「精霊の印」＋「スリプガ」で寝かし、効果が切れる前に寝かせ役が「精霊の印」＋「スリプガII」で上書きする。攻撃役は❷、❸、❹が寝ているあいだに、❶を全力で攻撃しよう。なお、❶が使用した「スロウ」もしくは「スロウガ」で状態異常になった人数だけ❷、❸、❹のいずれかが起きる。「スロウガ」は詠唱が早く止めにくいが、「スタン」で発動阻止を狙ってみよう。そのほか、ガ系魔法も余裕があれば「スタン」で止めるといい。

Watchful Pixieの位置



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Treefeller Snogrog	オーク（黒魔道士）	ボス。土属性の精霊魔法、弱体魔法を使用。
❷Pixietrap×4	フライトラップ族	❶の「スロウ」、「スロウガ」で状態異常になった人数分、睡眠状態が解除される
❸Sentry Sapling×5	樹人族（若木）	
❹Tainted Treant×3	樹人族	

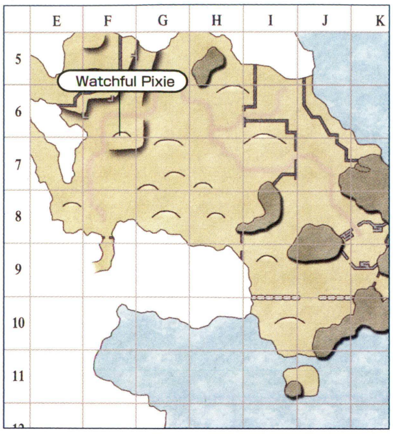
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



バタリア丘陵〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、モなど）＋補助役1人（吟、コ）＋寝かせ役1人（赤、黒）＋回復役1人（白、赤など）。盾役がナの場合と攻撃役はサポ忍推奨。❷は倒しても、❶が「雄叫び」を使用すると倒した数だけ再出現する。❶は約10秒ごとに魔法を使い、❷が近くにいると❷に強化、回復魔法を使用。❷は受けた回復魔法に応じた特殊技を発動する。❶と❷の距離が開くとPCへの弱体魔法のみになるので、❷と分断して❶だけ撃破しよう。戦闘では寝かせ役が離れた場所に待機し、敵を出現させた盾役が寝かせ役のところへ移動。❶は攻撃役が寝かせ役と逆方向に連れて行き、寝かせ役は❷を寝かそう。あとは❶を全力で攻撃すればいい。なお、起きている❷がいると❶の「トルネードエッジ」に連動して「クロスクラッシュ」を使うが、食らった人数分だけさらに❷が起きる。また、HPが25%減るごとに❶が「連続魔」を使用し、起きている❷が範囲アムネジア効果の「魂の咆哮」を使う。

Watchful Pixieの位置



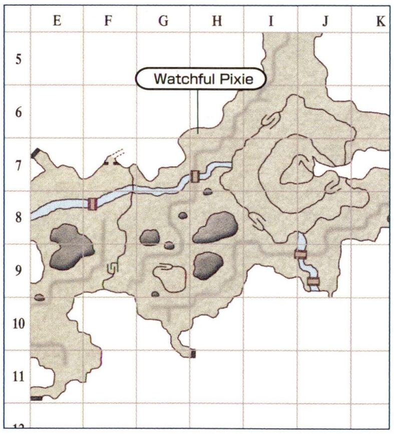
出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Gnashfang Rahshkhas	オーク族	ボス。各種弱体、強化、精霊魔法とHPが25%減るごとに「連続魔」を使用
❷Rahshkhas's Pet×5	大羊族（雄羊）	❶の一部行動で睡眠状態が解除される。❶の魔法、特殊技と連動する行動あり。倒しても❶が「雄叫び」を使うと再出現

北グスタベルグ〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、モなど）＋補助役1人（吟）＋寝かせ役1人（赤）＋回復役1人（白、赤など）。盾役がナの場合と攻撃役はサポ忍、寝かせ役はサポ黒推奨だ。❷は倒しても約2分後に再出現する。戦闘では盾役が出現させた敵を寝かせ役が「スリプガ」を使って寝かし、❶を全力で攻撃。寝かせ役は❷から距離を取り、「スリプガ」を詠唱する時間を稼ぐこと。❶が約1分ごとに行う飛び跳ねるモーションで❷の1体が起き、「ファイナルスピア」を使用するので注意。❶は攻撃力が高めでトリプルアタックの特性を持ち、回避も高いので歌や食事などで命中を強化しておくこと。なお、❶と起きている❷は特殊技やアビリティを連動して使う習性がある。❶のHPが25%減るごとに❶と❷が「絶対回避」を使い、❷は「シャープスティング」も発動する。また、❶の残りHPがわずかになると使う「爆弾投げ」では、❷が「ファイナルスピア」を使い、その後両者とも倒れる。

Watchful Pixieの位置



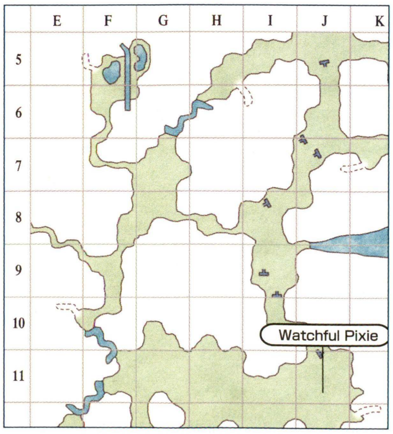
出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Stabnix Skewerfinger	ゴブリン族（シーフ）	ボス。HPが25%減るごとに「絶対回避」を使用
❷Pixie Impaler×10	蜂族	❶の一部行動で睡眠状態が解除される。❶の特殊技、アビリティと連動する行動あり。倒しても約2分後に再出現

グロウベルグ〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、モ、シなど）＋補助役1人（吟、コ）＋寝かせ役1人（赤、黒）＋回復役1人（白、赤など）。盾役がナの場合と攻撃役はサポ忍推奨だ。❷は一度倒せば再出現しないので、盾役が敵を出現させて❶を連れ回しているあいだに、❷を寝かせながら1体ずつ倒そう。❶は一部の特殊技を連続で使用する習性があり、「ダイヤモンドシェル」使用後に「シェルバッシュ」、「雄叫び」使用後に「ヘッドバット」を使う。また、攻撃力や防御力が高く、HPが25%減るごとに使用する「インビンシブル」後にダメージカットの特性が強化される。後半は大ダメージを与えにくいので、スリップダメージ中心に削るか、「ローグズロール」でクリティカルヒットを狙おう。なお、「インビンシブル」使用中は通常攻撃を行わず、「スカルスマッシュ」を連発する。「空蝉の術」で回避できるが、食らうと大ダメージなので、効果時間中は連れ回すといい。

Watchful Pixieの位置



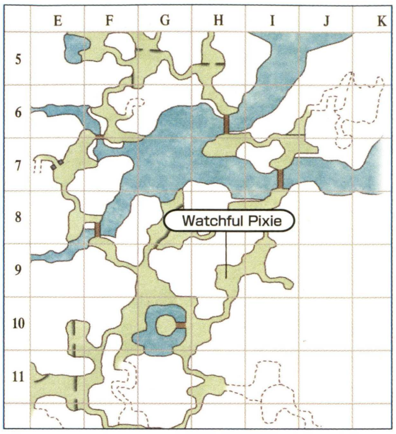
出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Ru'Bha Stonewall	クゥダフ族（ナイト）	ボス。HPが25%減るごとに「インビンシブル」を使用
❷Sentinel Wivre×4	ウィヴル族	❶の特殊技と連動する行動あり

ブンカール浦〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）＋攻撃役2人（戦、モ、シなど）＋補助役1人（吟、コ）＋寝かせ役1人（赤）＋回復役1人（白、赤など）。攻撃役はサポ忍、寝かせ役はサポ黒推奨。❸は倒しても約2分後に再出現するが、❶か❷を倒すと❸の出現数が2体減る。戦闘では盾役が敵を出現させたら寝かせ役が「精霊の印」＋「スリプガ」で寝かせ、盾役は❶をそのまま連れ回す。攻撃役は❷と❸に分かれ、それぞれを攻撃。両方倒したら、再出現した❸を寝かせつつ❶を倒そう。なお、起きている❸は❶と❷の特殊技に連動して「フリーズラッシュ」を使い、❶か❷のHP25%が減るごとに使用する「マイティストライク」も連動して使う。このアビリティの効果中は、❶と❷が「パワーアタック」、❸が「フリーズラッシュ」を連発するので、前者は距離を取って回避し、後者は「バブリザラ」をかけてレジストを増やそう。

Watchful Pixieの位置



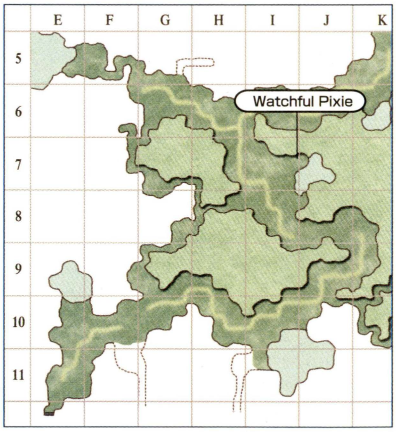
出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Almops	巨人族（戦士）	ボス。HPが25%減るごとに「マイティストライク」を使用
❷Edonus	巨人族（戦士）	ボス。HPが25%減るごとに「マイティストライク」を使用
❸Glacial Wisp×4	スノール族	❶、❷の特殊技、アビリティと連動する行動あり。 倒しても約2分後に再出現

パシュハウ沼〔S〕

オススメパーティ構成は、攻撃役3人（戦、モ、侍など）＋補助役1人（吟）＋寝かせ役1人（赤、黒）＋回復役1人（白、赤など）。攻撃役はサポ忍、寝かせ役と回復役はサポ黒推奨。❷は倒しても再出現する。戦闘では寝かせ役は離れた場所に待機しておき、盾役が敵を出現させたら寝かせ役のところまで移動。寝かせ役は「精霊の印」＋「スリプガ」で❷を寝かせる。そのあいだに❶を攻撃役が逆方向へ連れて行き、❷から離れた場所で攻撃しよう。あとは起きた❷を寝かせつつ、❶を倒せばクリアとなる。補助役は強化を終えたら、寝かせ役のフォローに回っておこう。なお、❶は約15秒ごとに「鉱石投げ」を発動し、後半になると大ダメージの「イーグルアイ」を使う。できるだけ「空蝉の術」で回避しよう。また、「イーグルアイ」と「炸裂岩投げ」には、❷が2〜4体起きる効果もある。起きた瞬間特殊技で攻撃するので、寝かせ役は「ストンスキン」などの効果を切らさないようにすること。

Watchful Pixieの位置



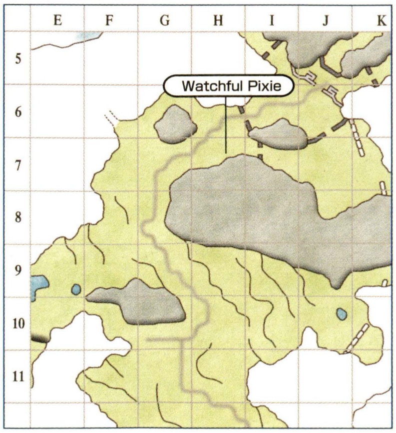
出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Go'Rha Sludgewater	クゥダフ族（狩人）	ボス。約15秒ごとに「鉱石投げ」、後半「イーグルアイ」を使用。
❷Swamp Muck×10	スライム族	❶の一部行動で睡眠状態が解除される。 一定時間ごとに特殊技を使用。倒しても再出現あり

ロランベリー耕地〔S〕

オススメパーティ構成は、攻撃役3人（戦、暗、侍など）＋補助役1人（吟、コ）＋連れ回し役1人（赤、白）＋回復役1人（白、赤など）。連れ回し役はサポ忍推奨。誰か1人は「スタン」が使えると便利。❶〜❻はそれぞれ属性を持ち、❶が火属性、❷が氷属性、❸が風属性、❹が土属性、❺が雷属性、❻が水属性で自分と同じ属性の各種魔法を使う。また、対応する属性の魔法や連携ダメージを吸収する。すべての敵がボス扱いで、敵全滅でクリア。戦闘では連れ回し役が出現させ、すべての敵を連れ回すあいだに、❻→❷→❸→❶→❹→❺の順番で1体ずつ倒す。なお、3体倒すとガ系魔法、4体倒すと範囲弱体、強化魔法をそれぞれ使うようになり、最後の敵は単体魔法を使わなくなる。ガ系魔法は「スタン」で止め、弱体効果はすぐに治そう。

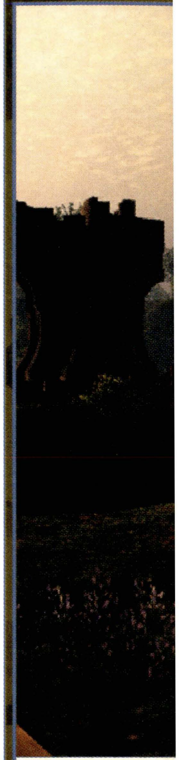
Watchful Pixieの位置



出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Aa'Bho Slashburner	クゥダフ族（黒魔道士）	ボス。火属性の攻撃吸収。火属性の精霊魔法、「ディスペガ」を使用
❷Bo'Gha Winterkill	クゥダフ族（黒魔道士）	ボス。氷属性の攻撃吸収。氷属性の精霊魔法、「パライガ」を使用
❸Du'Vha Grimewind	クゥダフ族（黒魔道士）	ボス。風属性の攻撃吸収。風属性の精霊魔法、「グラビガ」を使用
❹Ea'Zhu Tremorcrag	クゥダフ族（黒魔道士）	ボス。土属性の攻撃吸収。土属性の精霊魔法、「スロウガ」を使用
❺Gi'Rho Wrathstorm	クゥダフ族（黒魔道士）	ボス。雷属性の攻撃吸収。雷属性の精霊魔法、「ヘイスガ」を使用
❻He'Dho Spatesurge	クゥダフ族（黒魔道士）	ボス。水属性の攻撃吸収。水属性の精霊魔法、「スリプガ」を使用

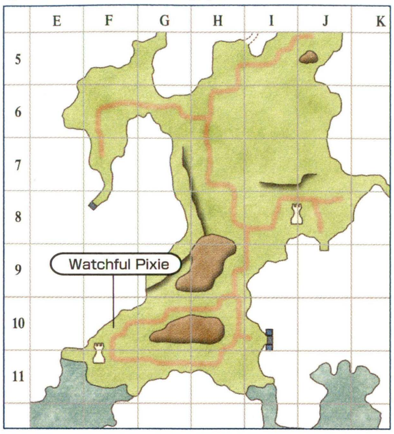
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



西サルタバルタ〔S〕

オススメパーティ構成は、攻撃役2人(戦、モ、侍など)+寝かせ役2人(黒、赤、学など)+回復役2人(白、赤など)。攻撃役はサポ忍、寝かせ役が赤の場合はサポ黒推奨。❷は倒しても❶が「カエルの歌」を使うと、倒した数だけ再出現するので、❷を寝かせつつ❶だけ倒すといい。❷の攻撃には毒やスタンなどの追加効果があり、攻撃間隔が短いので注意しよう。❶の攻撃でやっかいなのは、「天乞い」使用後の範囲化「フラッド」。スタン効果で止められるが、レジストされやすい。HPの回復は早めに行うこと。また、HPが50%以下から範囲魅了効果の「カエルの大合唱」を使う。こちらもスタン効果で止められるが、食らった場合は魅了されたPCを「スリプガ」で寝かせて、❶を連れ回すといい。なお、❷は「精霊の印」がないと寝にくいので、使用後は「グラビデ」や「バインド」を使って時間稼ぎをすること。このとき、サポ赤の学者が「精霊光来の章」を使って魔法を範囲化するのも1つの手だ。

Watchful Pixieの位置



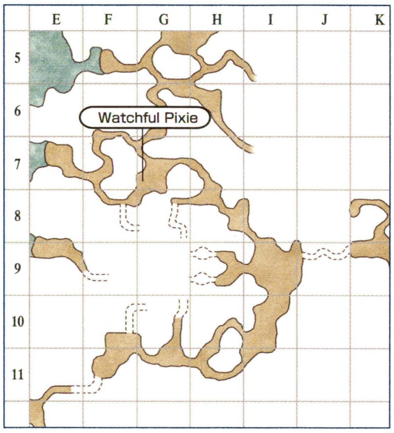
出現するモンスター

名前	種族	備考
❶Poroggo Gourmand	ポロッゴ族	ボス。水属性の精霊魔法、弱体魔法を使用。通常攻撃に水属性の追加ダメージ
❷Poroggo's Toady×6	トード族	通常攻撃に追加効果あり。倒しても❶が「カエルの歌」を使うと再出現

カルゴナルゴ城砦〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人(ナ)+攻撃役2人(戦、侍、青など)+補助役1人(吟、コ)+回復役2人(白、赤など)。盾役と攻撃役はサポ忍、回復役の1人は白/黒推奨。攻撃役は遠距離から攻撃できる手段があると便利だ。戦闘では盾役が敵を出現させ、回復役が「精霊の印」+「スリプガ」で❷を寝かせる。❶はそのまま盾役が連れ回し、そのあいだに❷を1体ずつ倒そう。❷は特殊技の頻度が高く、命中が大きく下がる「ロテンステンチ」がやっかいなので「ハートオブミゼリ」状態の「エスナ」で治すといい。❷をすべて倒したら❶を全員で攻撃するのだが、❶は約10秒ごとに特殊技を発動する。とくに範囲攻撃の「草払い」や「鎌鼬」を連発するので、近接攻撃で削るのは難しい。ターゲットを取った人が連れ回しつつ、遠距離から攻撃するのがオススメだ。なお、❶はHPが25%減少するごとに「トランス」使用し、60秒経過するか「鎌鼬」を5回使用するまでほかの行動をとらなくなる。

Watchful Pixieの位置



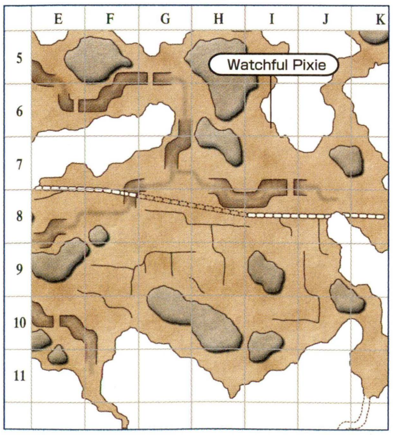
出現するモンスター

名前	種族	備考
❶Laa Vaqu the Sutler	ヤグード族	ボス。約10秒ごとに特殊技、HPが25%減るごとに「トランス」を使用。
❷Pixiebane×4	ラフレシア族	リゲインあり

メリファト山地〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人(忍、ナ)+攻撃役2人(戦、モ、侍など)+寝かせ役1人(赤)+回復役2人(白、赤など)。攻撃役はサポ忍、寝かせ役はサポ黒推奨。❸と❹は倒しても、❶と❷の「女神のヒムヌス」で再出現し、❶は❸を❷は❹をそれぞれ呼び出す。まずは、盾役が出現させたあと、寝かせ役が「精霊の印」+「スリプガ」で❸と❹を寝かせる。❷は近づかなければ歌しか使ってこないので、寝かせ役が離れたままターゲットを取っておく。❶は盾役が攻撃しながら耐えておき、攻撃役が❸→❹の順番に1体ずつ倒そう。❸と❹が全滅したら、❶→❷の順番に攻撃。❸や❹が再出現したら、攻撃役が倒しておこう。なお、❶と❷が歌を使用すると、歌の範囲内にいなくても❸と❹が強化されたり、特殊技を使用したりする。強化効果は❶と❷にかかった効果を消すと❸と❹の効果も消去できるので、かかったらすぐに消去すること。

Watchful Pixieの位置



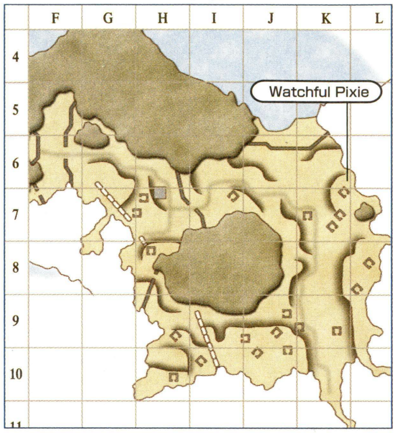
出現するモンスター

名前	種族(ジョブ)	備考
❶Yii Haqi the Threnodist	ヤグード族(吟遊詩人)	ボス
❷Nuu Gazo the Dirgerimer	ヤグード族(吟遊詩人)	ボス
❸Slate Scorpion×2	サソリ族	❶の使う歌に対応する行動あり。倒しても❶が「女神のヒムヌス」を使うと再出現
❹Ochre Scorpion×2	"スコロペンドリド"サソリ族	❷の使う歌に対応する行動あり。倒しても❷が「女神のヒムヌス」を使うと再出現

ソロムグ原野〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）+攻撃役2人（戦、侍、竜など）+寝かせ役1人（黒、赤）+回復役2人（白、赤など）。攻撃役はサポ忍、寝かせ役が赤の場合はサポ黒推奨。❷と❸は突弱点なので、突属性の武器を用意しておくといい。❷と❸は倒しても約4分後に再出現し、起きている場合は❶の特殊技に連動して特定の特殊技を、忍術に連動して同じ忍術を使用する。戦闘では、盾役が出現させた敵に寝かせ役が「精霊の印」+「スリプガ」で❷と❸を寝かせる。❶は盾役が攻撃しながら維持し、❷と❸を攻撃役が1体ずつ倒していこう❷と❸をすべて倒したら❶を全員で攻撃。再出現した❷と❸は攻撃役が順次倒していこう。なお、❶はTPに関係なく15秒ごとに「羽根吹雪」を使い、25秒ごとに忍術を使う。HPが50%以下になると大ダメージの「鎌鼬」を使うので、スタン効果で確実に止めたい。

Watchful Pixieの位置



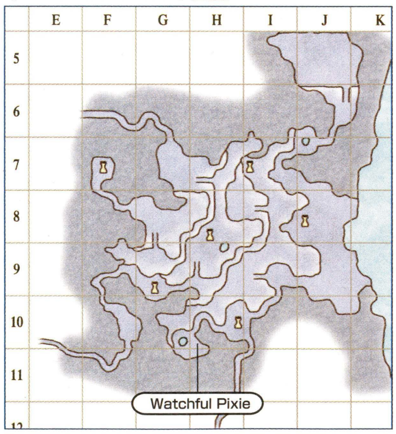
出現するモンスター

名前	種族（ジョブ）	備考
❶Laa Heha the Falconer	ヤグード族（忍者）	ボス。約15秒ごとに「羽根吹雪」を使用
❷Cinderwing×4	死鳥族	❶の忍術、特殊技に連動する行動あり。倒しても約4分後に再出現
❸Gorebeak×4	死鳥族	❶の忍術、特殊技に連動する行動あり。倒しても約4分後に再出現

ボスディン氷河〔S〕

オススメパーティ構成は、盾役1人（忍、ナ）+攻撃役2人（戦、モ、侍など）+維持役1人（赤）+回復役2人（白、赤など）。盾役がナの場合と攻撃役、維持役はサポ忍推奨。❶～❹はすべてボス扱いで、立ちと座りの状態をランダムに繰り返す。座りでは攻撃しない代わりに一切の攻撃が通用せず、立ち状態移行時に敵対心が消滅する。まず、盾役が出現させ、何体かが座り状態になるまで耐える。立ち状態が2体以上いる場合は維持役や盾役がターゲットを取って耐え、そのあいだに残った敵を攻撃しよう。立ち状態の敵は、特殊技を一斉に発動し、HPが50%以下になると弱体魔法が範囲になる。よって、すべての敵のHPを半分以下にしないように調節し一気に倒すといい。❸が使う「シャドウバースト」を一斉に食らうと危険なので、❸が立ち状態になったら攻撃をやめ座るのを待とう。

Watchful Pixieの位置



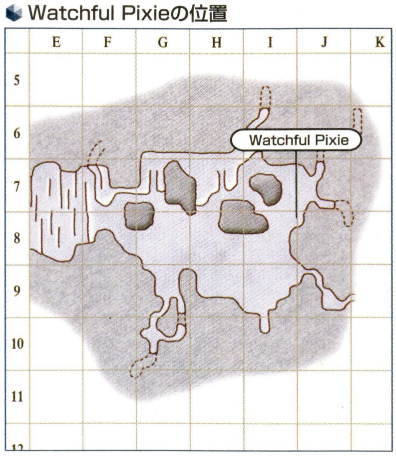
出現するモンスター

名前	種族	備考
❶Shesha	ガーゴイル族	ボス。「スロウ」、「バインド」、「スタン」などの魔法と「共鳴」を使用
❷Vasuki	ガーゴイル族	ボス。「グラビデ」、「サイレス」、「スタン」などの魔法と「テラーアイ」を使用
❸Kaliya	ガーゴイル族	ボス。「ディスペル」、「ブライン」、「スタン」などの魔法と「ブラッディクロー」を使用
❹Astika	ガーゴイル族	ボス。「ブラッドウェポン」を複数回使用。「パライズ」、「スリプルII」、「スタン」などの魔法を使用

ザルカバード〔S〕

オススメパーティ構成は、連れ回し役2人（赤）+攻撃役4人（召）。連れ回し役はサポ忍推奨。❶、❷ともにボス扱いで、両方倒すとクリア。使う特殊技や特性は共通で、アビリティや特殊技を連動して使う。また、攻撃力が高くて攻撃回数が多いだけでなく、「マイティストライク」を何度も使い、発動時に敵対心が消滅する。さらに「マイティストライク」の効果中は「トライクリップ」を連発するので、盾役がターゲットを取りながらの攻撃は難しい。そのため、連れ回し役2人が1体ずつ連れ回し、召喚獣の攻撃で削るといい。ただし、範囲攻撃の「モウ」や「リーサルトライクリップ」を食らうと召喚士は一撃で戦闘不能になりかねない。近づくときは特殊技使用直後を狙い、普段は離れていること。敵を連れ回しているので召喚獣の技が不発になりやすいが、発動するまで何度も契約の履行を使おう。なお、かなり危険だがターゲットを取った人が連れ回しながら、近接攻撃で攻める方法もある。

Watchful Pixieの位置



出現するモンスター

名前	種族	備考
❶Megalotaur	タウルス族	ボス。「マイティストライク」を複数回使用
❷Torvotaur	タウルス族	

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



フィールド・オブ・ヴァラー

Fields of Valor

指定された敵を倒すだけで経験値とギルがもらえるお得なメニュー、フィールド・オブ・ヴァラー。ここではその利用手順と活用方法を紹介していく。

概要 フィールド・オブ・ヴァラーの基礎知識

フィールドでの冒険者の活動を支援するフィールド・オブ・ヴァラー（以下FoV）は、自主訓練、特殊訓練、戦闘支援の3つのメニューから構成されている。基本は自主訓練で、指定された敵を倒すことで経験値、ギルとともにFoV専用のポイント、タブ（単位は葉）を入手できる。貯めたタブは特殊訓練、戦闘支援で各種サービスを受けるのに利用可能だ。

FoVの各項目を利用する目的

項目	必要マーブル
自主訓練	経験値稼ぎ、タブ集め
特殊訓練	高性能なオーグメントアイテム入手
戦闘支援	戦闘のサポート



◀FoVを利用するには、各エリアに1個以上設置されているField Manualを調べる必要がある。

FoVを利用可能なエリア

リージョン	エリア名	掲載ページ
ロンフォール	東ロンフォール	P.293
	西ロンフォール	P.293
ザルクヘイム	バルクルム砂丘	P.294
	コンシュタット高地	P.294
	ラテーヌ高原	P.295
ノルバレン	ジャグナー森林	P.295
	バタリア丘陵	P.296
グスタベルグ	北グスタベルグ	P.296
	南グスタベルグ	P.297
デルフラント	パシュハウ沼	P.297
	ロランベリー耕地	P.298

リージョン	エリア名	掲載ページ
デルフラント	西サルタバルタ	P.298
	東サルタバルタ	P.299
サルタバルタ	ブブリム半島	P.299
	タロンギ大峡谷	P.300
コルシュシュ	メリファト山地	P.300
	ソロムグ原野	P.301
アラゴーニュ	クフィム島	P.302
	ベヒーモスの縄張り	P.303
クフィム	ボスディン氷河	P.301
	ザルカバード	P.302

リージョン	エリア名	掲載ページ
リ・テロア	聖地ジ・タ	P.303
	ロ・メーヴ	P.304
クゾッツ	東アルテパ砂漠	P.304
	西アルテパ砂漠	P.305
ヴォルボー	テリガン岬	P.305
	慟哭の谷	P.306
低地エルシモ	ユタンガ大森林	P.306
高地エルシモ	ヨアトル大森林	P.307
トゥー・リア	ル・オンの庭	P.307

サポート 戦闘支援を利用しよう

戦闘支援では移動や戦闘をラクにするための各種効果を受けられる。利用するには一定量のタブが必要だが、レベルに関係なく同じ効果を受けられるのが魅力。これらの効果はFoVを利用できないエリアでも有効。特に低レベル時の「リジェネ」や「リフレシュ」の効果は絶大なので、できるだけかけておこう。なお、「平安一路の章」のワープ先は、自国のアウトポストテレポをしてくれるNPC前となる。



◀戦闘支援の効果は自主訓練や特殊訓練を受けてなくても発動し、ログアウトで消えることはない。

戦闘支援のメニュー

戦闘支援名	タブ	効果	持続時間
平安一路の章	50葉	自国へ帰還する	―
白魔法概説：リレイズ	10葉	リレイズの効果	60分
白魔法概説：リジェネ	20葉	リジェネ（3秒ごとに1ずつHPが回復）の効果	60分
白魔法概説：リフレシュ	20葉	リフレシュ（3秒ごとに1ずつMPが回復）の効果	60分
白魔法概説：プロテス	15葉	プロテスの効果	30分
白魔法概説：シェル	15葉	シェルの効果	30分
野戦食レシピ：ドライビーフ	50葉	STR+4 攻+22%（上限61）	30分
野戦食レシピ：ドライフィッシュ	50葉	VIT+2 防+30%（上限85）	30分
野戦食レシピ：ドライクッキー	50葉	MP+30 INT+4 ヒーリングMP+1	30分
野戦食レシピ：ドライヌードル	50葉	HP+30%（上限75） VIT+1 ストアTP+5	30分

POINT 戦闘支援の注意点

戦闘支援の効果を受けると、同系統の魔法では上書き不可になる。たとえば「白魔法概説：プロテス」を受けると、「プロテスV」を使っても効果はない。この点が問題となるのは「白魔法概説：リジェネ」と「白魔法概説：リフレシュ」の効果。魔法の「リジェネ」、「リフレシュ」のほうが効果ははるかに高いので、パーティメンバーからこれらの魔法をかけてもらえる状況なら、戦闘支援は受けないでおこう。なお、野戦食レシピ以外の効果は、手動で切ることも可能。また、「リレイズ」がかかった状態では、「白魔法概説：リレイズ」はリストから消える。

装備品強化 特殊訓練で装備品の性能アップを狙う

特殊訓練は、各エリアのField Parchmentで行われるNM戦に勝利することにより、さまざまな報酬が得られる訓練だ。訓練を実行するには、Field Manualからタブを消費してだいじなものを入手する必要がある。これを所持した状態でギル、獣人印章、装備品のいずれかをField ParchmentにトレードするとNMが出現する仕組みだ。トレードによく使われるのは装備品で、オーグメント化による性能アップを目的とするのが一般的だ。なお、トレードした元のアイテムは、NM戦での勝敗にかかわらず戻ってくることはない。

特殊訓練のルール

- 特殊訓練で必要なだいじなものは、すべてのField Manualから入手可能
- 同一のだいじなものは複数所持不可
- 特殊訓練終了後、地球時間0時を過ぎるまで次の特殊訓練は行えない

特殊訓練で得られる報酬

トレードするもの	報酬
ギル	トレードしたギル×2のギル
獣人印章	トレードした獣人印章×75の経験値
装備品	オーグメント化された装備品

特殊訓練の手順

1 Field Manualからだいじなものを入手
▼
2 だいじなものに対応するエリアのField Parchmentの場所に移動
▼
3 ギル・獣人印章・装備品のいずれかをトレード
▼
4 出現したNMを倒す
▼
5 宝箱から報酬をゲット

特殊訓練の制限と出現するNM

特殊訓練に使われるだいじなものは8種類あり、それぞれ訓練を行えるエリアが異なる。また、エリアごとにトレードできるアイテムの制限があるので、下表を参考にトレードするものに合わせただいじなものを入手しよう。なお、NMはパーティを組んで倒すこともできるが、勝利後に出現する宝箱を開けられるのはトレードした人のみとなる。



◀特殊訓練の報酬として入手できるオーグメントアイテムは、すべて店に売ることが可能だ。



◀どのエリアで行われるNM戦もレベル制限はない。できるだけ高レベルのジョブで挑もう。

各エリアの制限と出現するNM

対応する章(必要タブ数)	上限 ギル	上限 印章	上限 装備品	エリア名(座標)	NM名	種族
序章(100)	150	3	Lv5	西ロンフォール(I-9)	Gougetooth Ganzaga	ウサギ族
	150	3	Lv5	北グスタベルグ(J-7)	Deathly Stinger	蜂族
	150	3	Lv5	西サルタバルタ(J-6)	Bakru	マンドラゴラ族
	200	4	Lv10	東ロンフォール(I-11)	Gawky Gawain	甲虫族
	200	4	Lv10	南グスタベルグ(E-8)	Grylio	トカゲ族
	200	4	Lv10	東サルタバルタ(H-5)	Bolster	クロウラー族
第1章(150)	300	6	Lv15	コンシュタット高地(F-7)	Thunderhead	大羊族
	300	6	Lv15	ラテーヌ高原(I-7)	Zagh	死鳥族
	300	6	Lv15	タロンギ大峡谷(H-4)	Allocamelus	ダルメル族
	400	8	Lv20	バルクルム砂丘(E-7)	Blue Bascinet	クラブ族
	400	8	Lv20	ブブリム半島(I-6)	Ketos	ブギル族
第2章(200)	500	10	Lv25	ジャグナー森林(H-7)	Kumbaba	樹人族
	500	10	Lv25	パシュハウ沼(I-6)	Ballistosporer	キノコ族
	500	10	Lv25	メリファト山地(H-7)	Tsaagan	ラプトル族
	600	12	Lv30	クフィム島(F-5)	Malefic Fencer	イビルウェポン族
第3章(250)	700	14	Lv35	バタリア丘陵(H-5)	Lanky Lenglen	フライ族
	700	14	Lv35	ロランベリー耕地(G-9)	Urayuli	グゥーブー族
	700	14	Lv35	ソロムグ原野(I-7)	Balam-Agab	クァール族
	800	16	Lv40	ボスディン氷河(H-7)	Plumbago	剣虎族
第4章(300)	900	18	Lv45	ザルカバード(H-9)	Kulili	ドラゴン族
	1000	20	Lv50	ベヒーモスの縄張り(E-8)	Gudanna	ベヒーモス族
第5章(350)	1100	22	Lv55	ユタンガ大森林(F-10)	Nutcracker	オポオポ族
	1100	22	Lv55	東アルテパ砂漠(I-10)	Satyral	マンティコア族
	1200	24	Lv60	聖地ジ・タ(G-8)	Ruebezahl	ゴーレム族
第6章(400)	1300	26	Lv65	ヨアトル大森林(F-10)	Kedgebelly Kate	モルボル族
	1300	26	Lv65	西アルテパ砂漠(I-9)	Monarca de Altepa	サボテンダー族
	1400	28	Lv70	ロ・メーヴ(N-10)	Jackpot	マジックポット族
	1400	28	Lv70	テリガン岬(I-8)	Kaneakeluh	コカトリス族
第7章(450)	1500	30	Lv75	慟哭の谷(I-8)	Skahnowa	アダマンタス族
	1500	30	Lv75	ル・オンの庭(H-9)	Eraser	ドール族

POINT 性能アップを狙いたい装備品

特殊訓練ではすべての装備品がオーグメント化できるわけではなく、一部のアイテムはトレードできない。また、オーグメント化するとプラスだけでなくマイナスのステータスが付くこともある。オーグメント化したアイテムは二度と特殊訓練で使用できないので、入手しやすいアイテムで特殊訓練を繰り返し、いいステータスが付くのを期待するしかない。右に条件にあてはまる装備品をピックアップしたので、性能アップを狙ってみよう。

オーグメント化できない装備品

- Rare、Ex、Augのいずれかの属性を持つアイテム
- 作成者の銘が入ったアイテム
- グリップ、ストラップ、投てき、消耗品
- エンチャント効果が付いているアイテム

オススメ装備品

部位	アイテム名
胴	エラントウプランド
	イギラウエスキット
両手	イギラマニラ
両脚	ジェットサラウィル
両足	ドラゴンレギンス
背	フォーレージマント
腰	ライフベルト
	ペニテントロープ
	ウォーウルフベルト

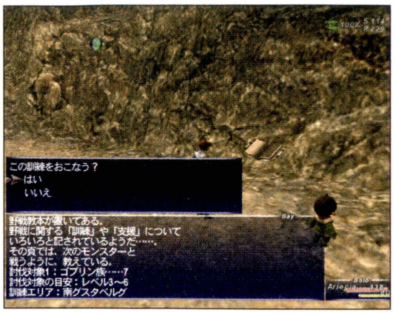
◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

経験値稼ぎ 自主訓練で経験値とタブを増やそう

自主訓練では、指定された敵をすべて討伐すると、その場で経験値、ギル、タブが得られる。指定される敵はエリアごとに3～5種類の組み合わせがあり、それぞれ報酬の量は異なる。敵のレベルと報酬は比例する傾向があるので、自分のレベルにあったエリアを選ぶと効率よく稼ぐことができるだろう。たとえば、レベル75でタブを稼ぐなら、ロ・メーヴやテリガン岬といったレベルの高い敵が指定されているページを狙うといい。ちなみに、経験値を入手できない敵を何体倒しても討伐したと見なされないので注意すること。

自主訓練のルール

- 自主訓練を受けてからヴァナ・ディール時間0時を過ぎるまで、次の自主訓練は受けられない
- 自主訓練で受けることができるのは1回につき1エリアの1ページのみ
- ジョブチェンジを行うことで自主訓練は自動的にキャンセルされる
- エリアチェンジやログアウトをしても自主訓練がキャンセルされることはない

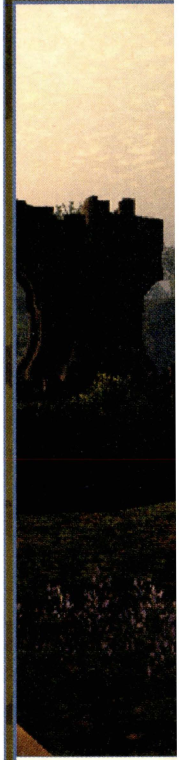


▲自主訓練で指定される敵は、組み合わせによって達成のしやすさが違う。P.293からの攻略を参考に、倒しやすいモンスターが多い組み合わせのページを選ぼう。

レベルごとの自主訓練メニュー

上限Lv※	エリア名	ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
9	西ロンフォール	1	ワーム族×6	1～6	270	270	27
	東ロンフォール	1	ブギル族×6	1～5	270	270	27
	北グスタベルグ	1	ワーム族×6	1～6	270	270	27
	南グスタベルグ	1	蜂族×6	1～6	270	270	27
	西サルタバルタ	1	マンドラゴラ族×6	1～5	270	270	27
		5	ヤグード族×4、蜂族×2	1～8	330	330	33
	東サルタバルタ	1	マンドラゴラ族×6	1～6	270	270	27
		2	蜂族×6	1～8	285	285	28
11	西ロンフォール	2	Forest Hare×6	2～6	285	285	28
	東ロンフォール	2	Carrion Worm×6	2～5	285	285	28
		3	Forest Hare×7	2～6	300	300	30
	南グスタベルグ	2	Stone Eater×7	2～5	285	285	28
	西サルタバルタ	2	ウサギ族×6	2～5	285	285	28
	東サルタバルタ	3	Savanna Rarab×6	2～6	300	300	30
12	西ロンフォール	4	オーク族×4、Scarab Beetle×2	3～8	315	315	31
	東ロンフォール	4	オーク族×4、Forest Funguar×2	3～6	315	315	31
	北グスタベルグ	2	Maneating Hornet×6	3～6	285	285	28
		3	Vulture×5、Walking Sapling×1	3～7	300	300	30
		4	クゥダフ族×4、Rock Lizard×2	3～8	315	315	31
		5	クゥダフ族×3、Ornery Sheep×4	3～8	330	330	33
	南グスタベルグ	3	Vulture×3、Walking Sapling×3	3～6	300	300	30
		4	ゴブリン族×7	3～6	315	315	31
	西サルタバルタ	3	クロウラー族×5、Carrion Crow×1	3～8	300	300	30
	東サルタバルタ	4	River Crab×4、Crawler×2	3～6	315	315	31
		5	Carrion Crow×4、Crawler×3	3～6	330	330	33
13	西ロンフォール	3	Scarab Beetle×5、Forest Funguar×1	4～7	300	300	30
		5	Wild Sheep×6、ゴブリン族×1	4～8	330	330	33
	東ロンフォール	5	Wild Sheep×4、Scarab Beetle×2	4～8	330	330	33
	南グスタベルグ	5	Rock Lizard×5、クラブ族×2	4～8	330	330	33
	西サルタバルタ	4	ヤグード族×4、クロウラー族×2	4～8	315	315	31
16	タロンギ大峡谷	1	Strolling Sapling×3、Killer Bee×3	7～12	330	330	33
		3	Canyon Rarab×4、Pygmaioi×2	7～11	315	315	31
17	ラテーヌ高原	1	Strolling Sapling×3、Huge Wasp×3	8～12	330	330	33
	ラテーヌ高原	5	コウモリ族×5、キノコ族×3	8～15	450	450	45
	コンシュタット高地	1	Strolling Sapling×4、Huge Wasp×2	8～11	340	340	34
	タロンギ大峡谷	4	Pygmaioi×3、Killer Bee×3	8～12	370	370	37
18	コンシュタット高地	2	Huge Wasp×4、Mist Lizard×2	9～12	360	360	36
	コンシュタット高地	4	クゥダフ族×6	9～15	380	380	38
19	コンシュタット高地	3	Rock Eater×3、Mist Lizard×3	10～12	330	330	33
21	ラテーヌ高原	2	Mad Sheep×3、Akbaba×5	11～13	360	360	36
	ラテーヌ高原	4	Mad Sheep×5、クラブ族×3	11～14	420	420	42
	タロンギ大峡谷	2	Akbaba×8	11～13	450	450	45
22	ラテーヌ高原	3	Grass Funguar×8	12～13	390	390	39
	コンシュタット高地	5	Goblin Ambusher×2、Goblin Tinkerer×2、Goblin Butcher×2	12～14	400	400	40
	タロンギ大峡谷	5	Canyon Crawler×3、Wild Dhalmel×4	12～16	475	475	47
25	バルクルム砂丘	1	Hill Lizard×7、Sand Hare×1	15～19	475	475	47
		2	クラブ族×6、Hill Lizard×2	15～22	500	500	50
	ジャグナー森林	1	Wandering Sapling×8、Screamer×2	15～18	480	480	48

※上限Lvとは討伐モンスターすべてから経験値を入手できる最高Lvを示します



上限Lv※	エリア名	ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
					経験値	ギル	タブ
25	ブブリム半島	1	Sylvestre×7、Mighty Rarab×1	15～19	475	475	47
		2	Carnivorous Crawler×6、Sylvestre×2	15～23	500	500	50
27	バルクルム砂丘	5	Thread Leech×4、ゴブリン族×2	17～25	575	575	57
	パシュハウ沼	5	クゥダフ族×5、Marsh Funguar×4、Goobbue×1	17～25	660	660	66
	ブブリム半島	5	ブギル族×4、ゴブリン族×3	17～27	575	575	57
28	バルクルム砂丘	3	Damselfly×5、クラブ族×3	18～23	525	525	52
31	バルクルム砂丘	4	Brutal Sheep×4、Damselfly×4	20～23	550	550	55
	パシュハウ沼	1	Gadfly×9	20～21	540	540	54
		2	Thread Leech×8、Gadfly×1	20～22	570	570	57
	ブブリム半島	3	Bull Dhalmel×5、Carnivorous Crawler×3	20～24	525	525	52
	メリファト山地	1	Crane Fly×9	20～21	540	540	54
		2	Hill Lizard×8、Crane Fly×1	20～22	570	570	57
32	ジャグナー森林	2	Forest Leech×9	21～22	540	540	54
		3	Stag Beetle×8、Forest Leech×1	21～23	570	570	57
	パシュハウ沼	3	Carnivorous Crawler×7、Thread Leech×2	21～23	600	600	60
	ブブリム半島	4	Poison Leech×4、Bull Dhalmel×4	21～24	550	550	55
	メリファト山地	3	Stag Beetle×7、Hill Lizard×2	21～23	600	600	60
33	ジャグナー森林	4	Jugner Funguar×7、Stag Beetle×2	22～25	600	600	60
	パシュハウ沼	4	Marsh Funguar×6、Carnivorous Crawler×3	22～25	630	630	63
	メリファト山地	4	Raptor×6、Stag Beetle×3	22～25	630	630	63
34	バタリア丘陵	1	Stalking Sapling×5、May Fly×2	23～26	630	630	63
		2	Stalking sapling×5、Ba×2	23～28	650	650	65
36	ジャグナー森林	5	Jugner Funguar×6、Forest Tiger×3	24～25	630	630	63
37	バタリア丘陵	3	May fly×4、Ba×3	25～28	670	670	67
	ロランベリー耕地	1	Death Wasp×5、Poison Leech×2	25～26	670	670	67
		2	Death Wasp×4、Berry Grub×3	25～28	690	690	69
	メリファト山地	5	Coeurl×3、イビルウェポン族×5	25～27	660	660	66
	ソロムグ原野	1	Hill Lizard×4、Diving Beetle×3	25～28	690	690	69
38	バタリア丘陵	4	Sabertooth Tiger×5、ゴブリン族×2、オーク族×2	26～32	700	700	70
	ロランベリー耕地	3	Berry Grub×6、ゴブリン族×2	26～32	710	710	71
	ソロムグ原野	2	Sauromugue Skink×4、ゴブリン族×4	26～32	710	710	71
		3	Champaign Coeurl×2、ゴブリン族×5	26～34	710	710	71
	クフィム島	1	Clipper×9、Land Worm×1	26～29	630	630	63
		2	Clipper×8、Seeker Bats×2	26～29	665	665	66
39	ロランベリー耕地	4	Berry Grub×6、クゥダフ族×2	27～33	740	740	74
	ソロムグ原野	4	Sauromugue Skink×3、ヤグード族×5	27～33	730	730	73
41	クフィム島	3	Greater Pugil×7、Clipper×3	28～29	700	700	70
		4	巨人族×6、Greater Pugil×4	28～30	735	735	73
		5	Acrophies×5、巨人族×4、Greater Pugil×1	28～34	770	770	77
43	ユタンガ大森林	1	Yuhtunga Mandragora×4、Ivory Lizard×5	30～35	820	820	82
	東アルテパ砂漠	1	Giant Spider×10	30～34	810	810	81
44	バタリア丘陵	5	Sabertooth Tiger×9	31～32	730	730	73
46	ユタンガ大森林	2	Death Jacket×7、ゴブリン族×4	32～37	840	840	84
48	ボスディン氷河	1	Tundra Tiger×9、ゴブリン族×2	34～43	810	810	81
		2	Tundra Tiger×8、Living Statue×3	34～39	855	855	85
	ユタンガ大森林	3	Young Opo-opo×10	34～36	860	860	86
		4	サハギン族×4、Makara×6	34～38	880	880	88
		5	Young Opo-opo×4、Soldier Crawler×6	34～41	920	920	92
49	ヨアトル大森林	1	White Lizard×3、ゴブリン族×6	35～39	840	840	84
		2	Yhoator Mandragora×3、Yhoator Wasp×6	35～40	880	880	88
	東アルテパ砂漠	2	Antican Auxiliarius×3、Antican Faber×1、Sand Beetle×7	35～40	830	830	83
		3	Antican Funditor×3、Antican Faber×1、Desert Dhalmel×7	35～44	870	870	87
51	ロランベリー耕地	5	Ochu×5	36～37	800	800	80
	ソロムグ原野	5	Tabar Beak×5、イビルウェポン族×3	36～38	770	770	77
52	ボスディン氷河	3	Bat Eye×7、Living Statue×4	37～42	900	900	90
		4	ゴブリン族×6、Bat Eye×4、Living Statue×1	35～43	945	945	94
		5	巨人族×5、ゴブリン族×4、Bat Eye×2	35～43	990	990	99
56	聖地ジ・タ	1	Ogrefly×7、Goobbue Gardener×2	40～44	900	900	90
	ヨアトル大森林	3	Young Opo-opo×10	40～44	920	920	92
		4	Worker Crawler×7、Young Opo-opo×3	40～46	940	940	94
	西アルテパ砂漠	1	Desert Spider×7、Antican Essedarius×3	40～45	920	920	92
57	ベヒーモスの縄張り	1	Lesser Gaylas×3、Greater Gayla×2	41～44	350	350	35
		2	Lesser Gaylas×3、イビルウェポン族×2	41～46	400	400	40
	聖地ジ・タ	2	Myxomycete×7、Ogrefly×3	41～46	940	940	94
		3	Goobbue Parasite×7、Myxomycete×3	41～46	980	980	98
58	ザルカバード	1	スケルトン族×9、Etemmu×3	42～46	950	950	95
		2	スケルトン族×8、イビルウェポン族×4	42～45	1000	1000	100
		3	Evil Eye×7、スケルトン族×4、イビルウェポン族×1	42～48	1000	1000	100
		4	巨人族×6、Evil Eye×4、スケルトン族×2	42～48	1050	1050	105
	聖地ジ・タ	4	Master Coeurl×7、Goobbue Parasite×3	42～47	1020	1020	102

※上限Lvとは討伐モンスターすべてから経験値を入手できる最高Lvを示します

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

上限Lv※	エリア名	ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
					経験値	ギル	タブ
59	ベヒーモスの縄張り	3	Greater Gayla×3、アンデッド類×2	43~47	450	450	45
61	聖地ジ・タ	5	Rock Golem×3、Master Coeurl×5	44~50	1100	1100	110
	東アルテパ砂漠	4	Antican Decurio×5、Antican Sagittarius×2、Antican Speculator×2、Lesser Manticore×1	44~49	950	950	95
	西アルテパ砂漠	2	Desert Dhalmel×5、Antican Eques×1、Antican Retiarius×4	44~49	980	980	98
62	ザルカバード	5	デーモン族×5、巨人族×4、Evil Eye×3	45~52	1100	1100	110
	ヨアトル大森林	5	トンベリ族×10	45~49	1000	1000	100
	東アルテパ砂漠	5	Goblin Poacher×3、Goblin Robber×3、Goblin Reaper×2、Lesser Manticore×1	45~49	970	970	97
64	西アルテパ砂漠	3	Desert Beetle×10、Cactuar×1	47~53	1020	1020	102
69	西アルテパ砂漠	4	ゴブリン族×2、Tulwar Scorpion×8	51~56	1080	1080	108
73	西アルテパ砂漠	5	Antican Secutor×4、Antican Lanista×6	54~58	1140	1140	114
75	ロ・メーヴ	1	Killing Weapon×3、Ominous Weapon×3	60~65	1300	1300	130
	テリガン岬	1	Beach Bunny×4、Sand Lizard×4	62~66	1300	1300	130
	ロ・メーヴ	2	Magic Flagon×7	64~69	1330	1330	133
	テリガン岬	2	Robber Crab×4、ゴブリン族×5	64~68	1320	1320	132
		3	Robber Crab×4、Velociraptor×5	64~69	1340	1340	134
	ロ・メーヴ	3	Cursed Puppet×7	65~69	1360	1360	136
	テリガン岬	4	Velociraptor×7、Sand Cockatrice×3	66~74	1390	1390	139
	慟哭の谷	1	Velociraptor×5、Peryton×2	66~72	1220	1220	122
		2	Velociraptor×5、Valley Manticore×1	66~74	1260	1260	126
	慟哭の谷	3	Peryton×4、Valley Manticore×1	69~74	1300	1300	130
	テリガン岬	5	Sand Cockatrice×4、Greater Manticore×5	71~79	1450	1450	145
	ル・オンの庭	1	Flamingo×8、Sprinkler×3	72~76	1450	1450	145
	ル・オンの庭	2	Sprinkler×8、ドール族×3	73~78	1500	1500	150
	ル・オンの庭	3	ドール族×11	75~78	1550	1550	155
	ロ・メーヴ	4	Apocalyptic Weapon×6、Darksteel Golem×1	78~82	1540	1540	154
	ル・オンの庭	4	Fire Elemental×2、Air Elemental×2、Thunder Elemental×2	78~79	1600	1600	160
		5	Ice Elemental×2、Earth Elemental×2、Water Elemental×2	78~79	1600	1600	160
	ロ・メーヴ	5	Infernal Weapon×6、Darksteel Golem×1	79~82	1570	1570	157

※上限Lvとは討伐モンスターすべてから経験値を入手できる最高Lvを示します

POINT 敵を倒したときに出現する特殊な箱

FoVの利用可能エリアでは、敵撃破時にTreasure Casketという箱が出現することがある。箱は青色の箱(以下青箱)と金色の箱(以下金箱)の2種類があり、それぞれ中身が違う。青箱の中身は下表の各種テンポラリアイテムで、レベルが高い敵が出現するエリアほど効果が高いものを入手しやすい。エリアチェンジやログアウトで消えるので、惜しまず使おう。金箱には薬品や素材のほか、エリア固有の装備品が入っていることがある。ただし、金箱の中身を取り出すには、2桁の正解となる数字を入力する必要あり。右の手順で正解の数字を導き出し、アイテム入手を目指そう。なお、青箱、金箱共通の仕様として、箱出現から地球時間で3分後に消滅し、操作できるのは敵を倒したパーティのメンバーのみ。また、金箱はメインシーフが「リビングキー」などを使うと操作回数を減らさずにヒントを入手可能だ。複数人でヒントを聞くと、それだけ操作回数が減るので、操作する人は1人に絞ろう。

金箱の解除手順

1. 宝箱を調べる

▼

2. 「カギを調べる」を選択してヒントを聞く

▼

3. 「数字を入力」を選択して2桁の数字を入力

▼

4. 規定回数以内に正解すればアイテムゲット

青箱に入っているテンポラリアイテム一覧

対象	アイテム名	効果
HP回復	ポーション	HP50回復
	ポーション+1	HP60回復
	ポーション+2	HP75回復
	ポーション+3	HP100回復
	ハイポーション	HP100回復
	ハイポーション+1	HP110回復
	ハイポーション+2	HP120回復
	ハイポーション+3	HP130回復
	エクスポーション	HP150回復
	エクスポーション+1	HP160回復
	ヒールパウダー	周囲にいるパーティメンバーのHPを25%回復
MP回復	エーテル	MP20回復
	エーテル+1	MP25回復
	エーテル+2	MP30回復
	エーテル+3	MP40回復
	ハイエーテル	MP50回復
	ハイエーテル+1	MP55回復
	ハイエーテル+2	MP60回復
	ハイエーテル+3	MP70回復
	スーパーエーテル	MP100回復
	スーパーエーテル+1	MP105回復
	マナパウダー	周囲にいるパーティメンバーのMPを25%回復

対象	アイテム名	効果
HP&MP回復	エリクサー	HPとMPを25%回復
	ハイエリクサー	HPとMPを50%回復
リジェネ効果	アップル・オレ	3分間、3秒ごとにHPを2ずつ回復。合計120回復
	ペア・オレ	5分間、3秒ごとにHPを3ずつ回復。合計300回復
	パママ・オレ	10分間、3秒ごとにHPを2ずつ回復。合計400回復
リフレシュ効果	アップルジュース	2分15秒間、3秒ごとにMPを1ずつ回復。合計45回復
	トマトジュース	3分間、3秒ごとにMPを1ずつ回復。合計60回復
	メロンジュース	2分15秒間、3秒ごとにMPを2ずつ回復。合計90回復
状態異常回復	毒消し	毒を治す
	やまびこ薬	沈黙を治す
	目薬	暗闇を治す
	万能薬	麻痺・毒・沈黙・暗闇・病気をすべて治す
	パナケイア	イレースの効果
	カトリコン	万能薬とイレースの効果(1~3種類)
知覚遮断	プリズムパウダー	インビジの効果
	サイレントオイル	スニークの効果
特殊	レーテー水	ディスペルの効果(1~3種類)
	ダイダロスウィング	TP+100

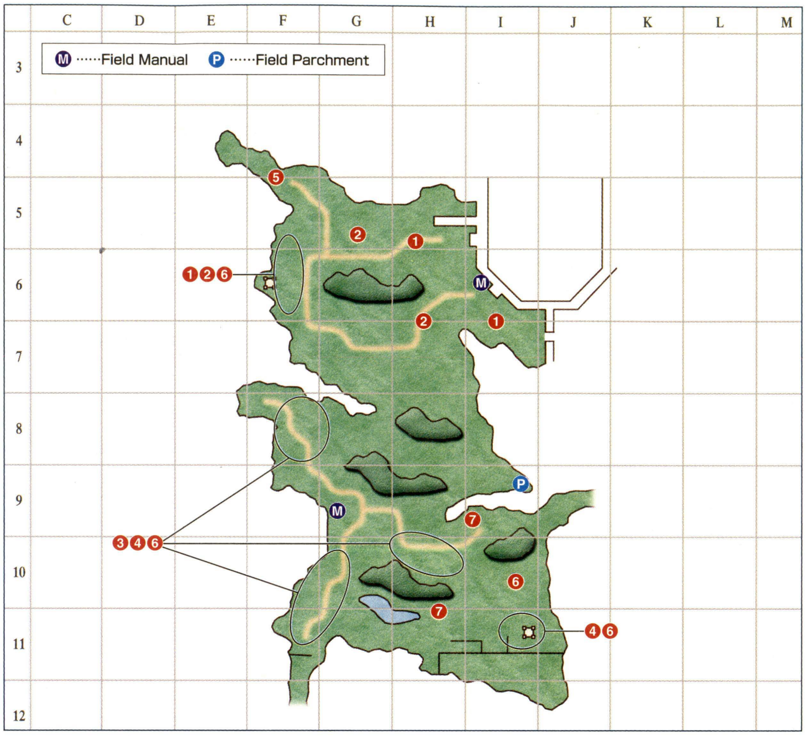
西ロンフォール

討伐モンスターのレベル	1~8
Field Manualの位置	G−9、I−6

サンドリアを拠点としてレベル1からの育成時によく使われるエリア。最初は街への入口付近で、ページ1を使ってレベルを上げていこう。ワーム族はHPや防御力が低く倒しやすいが、攻撃力ダウン、命中率ダウンなどやっかいな効果がある特殊技を使う。特殊技を使われる前に倒せる「丁度いい相手」以下の相手を狙うこと。レベル6前後になったらアウトポスト付近へ移動して、ページ2以降で経験値を稼ぐといい。ただし、この付近からアクティブな敵が出現し、エリアチェンジまでが若干遠くなる。戦闘中に絡まれないように周囲への警戒は忘れずに。なお、甲虫族は個体数が少なめなので、ページ3は避けたほうがいい。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
			経験値	ギル	タブ
1	❶ワーム族×6	1~6	270	270	27
2	❷Forest Hare×6	2~6	285	285	28
3	❸Scarab Beetle×5	4~7	300	300	30
	❹Forest Funguar×1	4~6			
4	❺オーク族×4	3~8	315	315	31
	❸Scarab Beetle×2	4~7			
5	❻Wild Sheep×6	5~8	330	330	33
	❼ゴブリン族×1	4~8			



東ロンフォール

討伐モンスターのレベル	1~8
Field Manualの位置	G−6、H−9

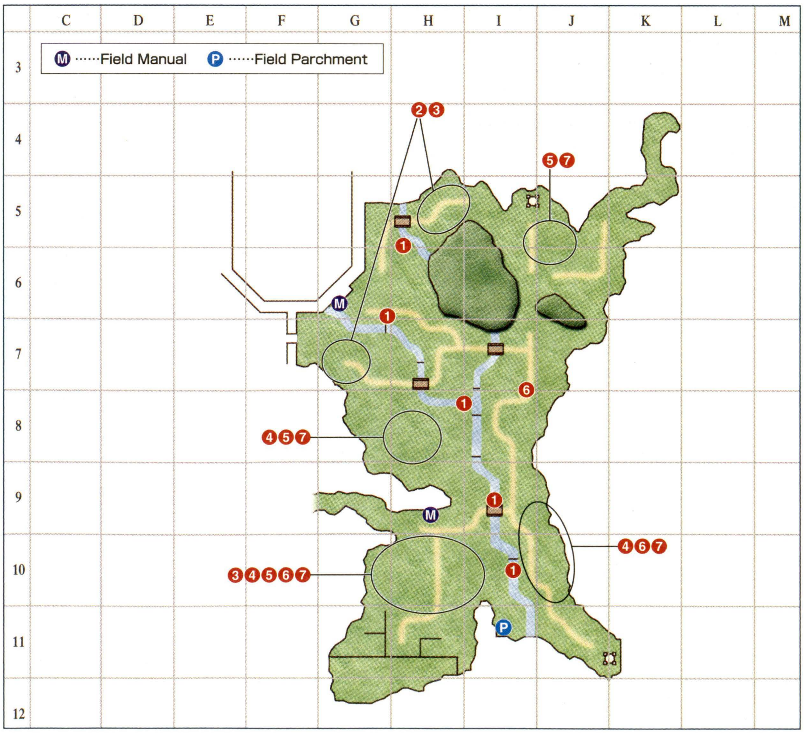
東ロンフォールと同様に、レベル1から育成時の定番エリア。出現する敵もほぼ同じだが、1種族の討伐で終わるページが多くやりやすい。まずは街付近でページ1を使ってレベルを上げ、レベル6前後で拠点を(H−9)付近に変更。ページ2以下で経験値を稼ごう。特にページ3のForest Hareは個体数も多いのでオススメだ。なお、ページ1のブギル族は南に行くほどレベルが上がるので、強さの確認を忘れずに。

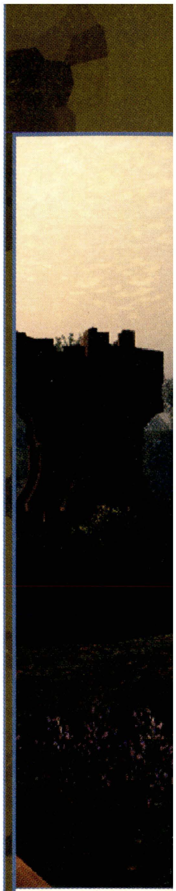


◀オーク族に絡まれたら、川の中を移動して追跡を振り切るといい。動きが止まったら離れて回復しよう。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
			経験値	ギル	タブ
1	❶ブギル族×6	1~5	270	270	27
2	❷Carrion Worm×6	2~5	285	285	28
3	❸Forest Hare×7	2~6	300	300	30
4	❹オーク族×4	3~6	315	315	31
	❺Forest Funguar×2	4~6			
5	❻Wild Sheep×4	6~8	330	330	33
	❼Scarab Beetle×2	4~7			





トゥー・リアNM
ルモリアNM
クエストバトル
フィールド・オブ・ヴァラー(1/2)
戦利品データベース
西ロンフォール
東ロンフォール
バルクルム砂丘
コンシュタット高地
ラテーヌ高原
ジャグナー森林
バタリア丘陵
北グスタベルグ
南グスタベルグ
パシュハウ沼
ロランベリー耕地
西サルタバルタ
東サルタバルタ
ブブリム半島
タロンギ大峡谷
メリファト山地

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

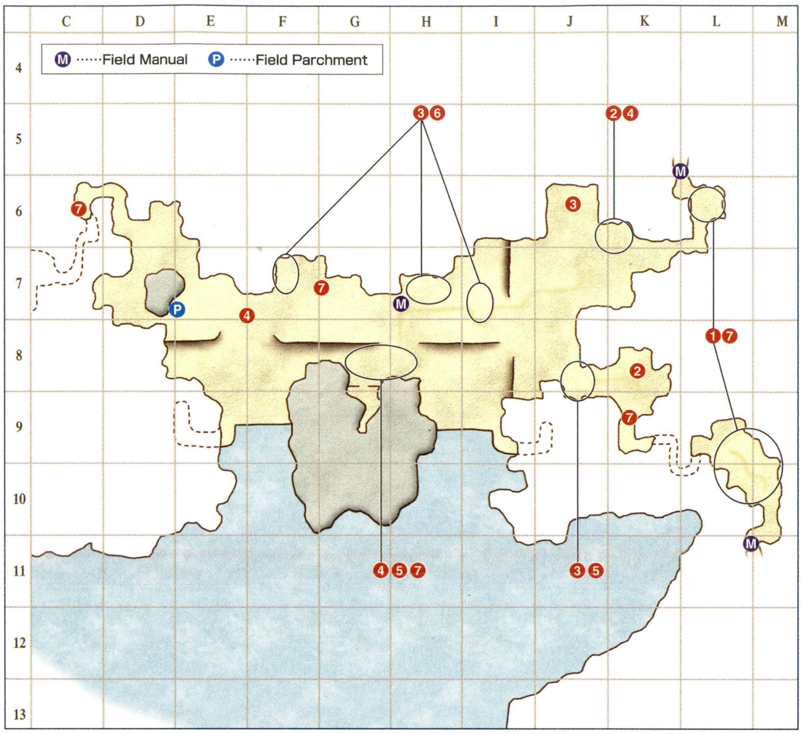
バルクルム砂丘

討伐モンスターのレベル	15~25
Field Manualの位置	H−7、K−6、L−11

ページ1、2で指定されているHill Lizardは石化効果の「邪視」を使うが、治す手段がないこのレベルでは戦いにくい。さらに、近くにアクティブなゴブリン族も多いのでページ1、2は避け、戦いやすいクラブ族やフライ族を相手にページ3、4で経験値を稼いでいこう。拠点はアウトポストへのワープで到着できる(H−7)のField Manual付近にするといい。フライ族や大羊族はリンクするので、釣るときは周囲に同族がいないかチェックすること。なお、ページ5は打撃耐性を持ち、攻撃力ダウン効果の「アシッドミスト」を使うThread Leechが討伐対象になっているのでオススメしない。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Hill Lizard×7	15~19	475	475	47
	❷Sand Hare×1	15~18			
2	❸クラブ族×6	18~22	500	500	50
	❶Hill Lizard×2	15~19			
3	❹Damselfly×5	20~23	525	525	52
	❸クラブ族×3	18~22			
4	❺Brutal Sheep×4	22~23	550	550	55
	❹Damselfly×4	20~23			
5	❻Thread Leech×4	22~25	575	575	57
	❼ゴブリン族×2	17~25			



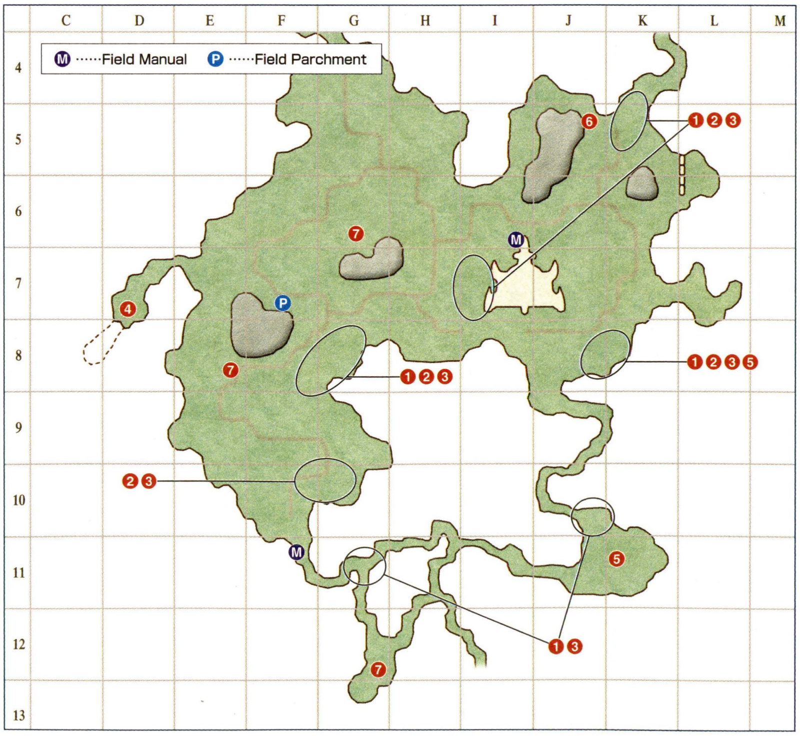
コンシュタット高地

討伐モンスターのレベル	8~14
Field Manualの位置	F−11、I−6

2カ所あるField Manualが、どちらもエリアチェンジ付近にないめずらしいエリア。「テレポデム」を利用できないと、Field Manualへの移動には時間がかかる。しかし、メニューとしてはやりやすいものがそろっており、自主訓練さえ受けられれば経験値は稼ぎやすい。特にオススメなのはページ4。アクティブでリンクする点に注意すれば戦いやすいクゥダフ族のみの討伐で終わるのがポイントだ。また、レベル帯も広く、南部にいるAmber Quadavなどがレベル9~10、北部にいるのがGreater Quadavなどがレベル13~15なので、自分のレベルに合わせて討伐していこう。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Strolling Sapling×4	8~11	340	340	34
	❷Huge Wasp×2	9~11			
2	❷Huge Wasp×4	9~11	360	360	36
	❸Mist Lizard×2	10~12			
3	❹Rock Eater×3	10~11	330	330	33
	❸Mist Lizard×3	10~12			
4	❺クゥダフ族×6	9~15	380	380	38
5	❻Goblin Ambusher×2	12~14	400	400	40
	❻Goblin Tinkerer×2	12~14			
	❻Goblin Butcher×2	12~14			



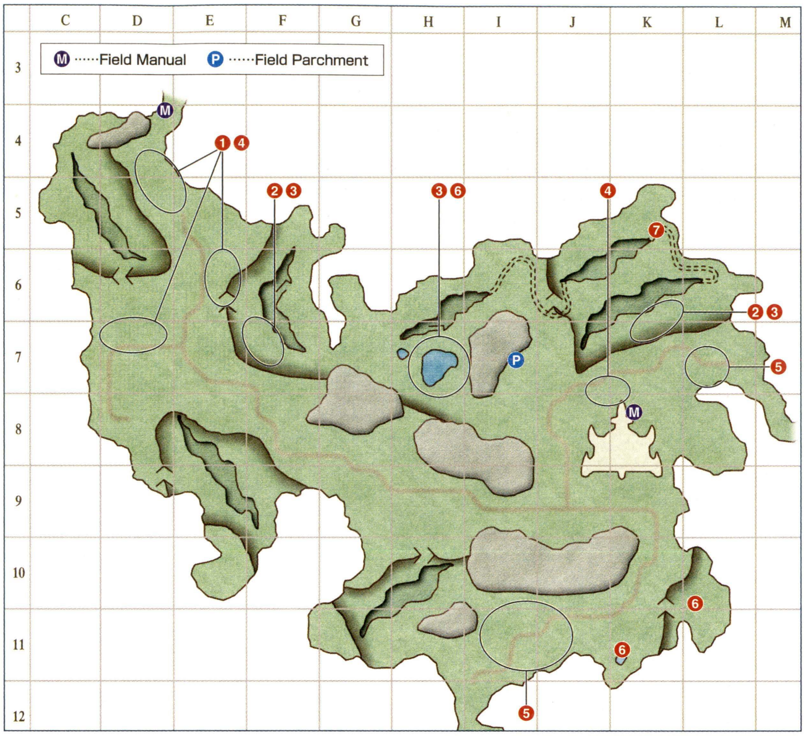
ラテーヌ高原

討伐モンスターのレベル	8～15
Field Manualの位置	D−4、K−8

Field Manualは2カ所あるが、敵の組み合わせ的に(K−8)を拠点にするのがオススメ。歩いていくこともできるが、「テレポホラ」を利用できると便利だ。歩いていく場合は、マップ中央付近の道沿いに出現する大羊族(雄羊)に注意しよう。メニューのなかでクリアしやすいのはページ3。ジャグナー森林やバルクルム砂丘に向かう道沿いにGrass Funguarが多数生息するのでやりやすい。ただし攻撃力は高めなので、ソロで戦うときは「丁度いい相手」以下にしよう。なお、ページ4で指定されるクラブ族の生息範囲には、雨天時に水のエレメンタル族が出現するのを覚えておこう。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Strolling Sapling×3	8～10	330	330	33
	❷Huge Wasp×3	10～12			
2	❸Mad Sheep×3	11～13	360	360	36
	❹Akbaba×5	11～13			
3	❺Grass Funguar×8	12～13	390	390	39
4	❸Mad Sheep×5	11～14	420	420	42
	❻クラブ族×3	13～14			
5	❼コウモリ族×5	8～12	450	450	45
	❺キノコ族×3	12～15			



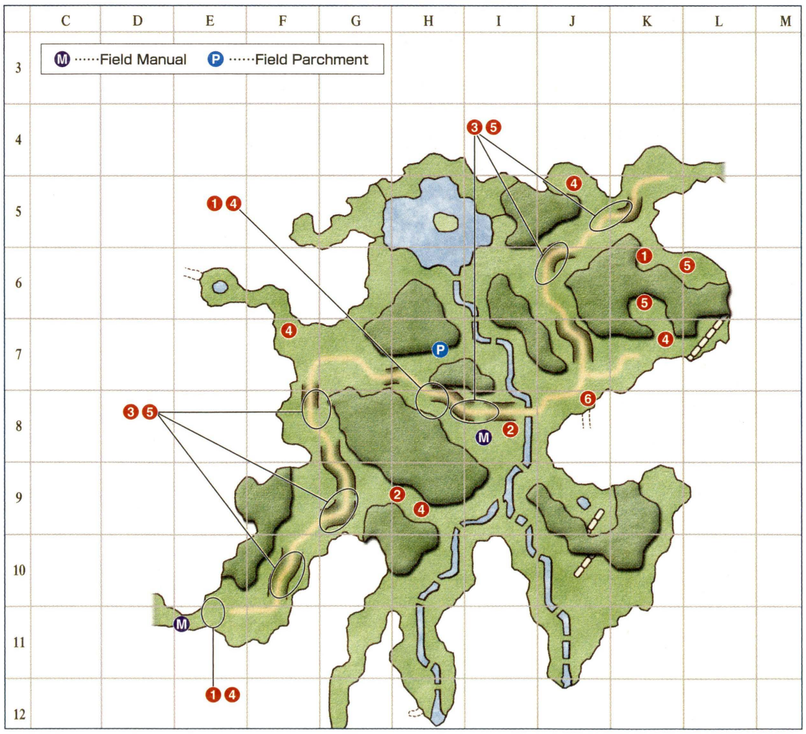
ジャグナー森林

討伐モンスターのレベル	15～25
Field Manualの位置	E−11、I−8

討伐対象のほとんどが(I−8)のField Manualの近くにいるので、ここを拠点に訓練を行うのがオススメ。アウトポストへのワープを利用できると移動が早い。メニューでは物理攻撃が効きにくいリーチ族が中心となるページ2と、強力な麻痺状態になる「咆哮」を使うForest Tigerが討伐対象に含まれるページ5以外を選択するといい。拠点の近くで敵が足りない場合は、キノコ族なら(K−7)付近、甲虫族なら(J−5)付近まで移動して敵を倒そう。移動時はアクティブなゴブリン族、剣虎族などや、天候により出現するエレメンタル族に注意すること。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Wandering Sapling×8	15～16	480	480	48
	❷Screamer×2	17～18			
2	❸Forest Leech×9	21～22	540	540	54
3	❹Stag Beetle×8	22～23	570	570	57
	❸Forest Leech×1	21～22			
4	❺Jugner Funguar×7	24～25	600	600	60
	❹Stag Beetle×2	22～23			
5	❺Jugner Funguar×6	24～25	630	630	63
	❻Forest Tiger×3	24～25			

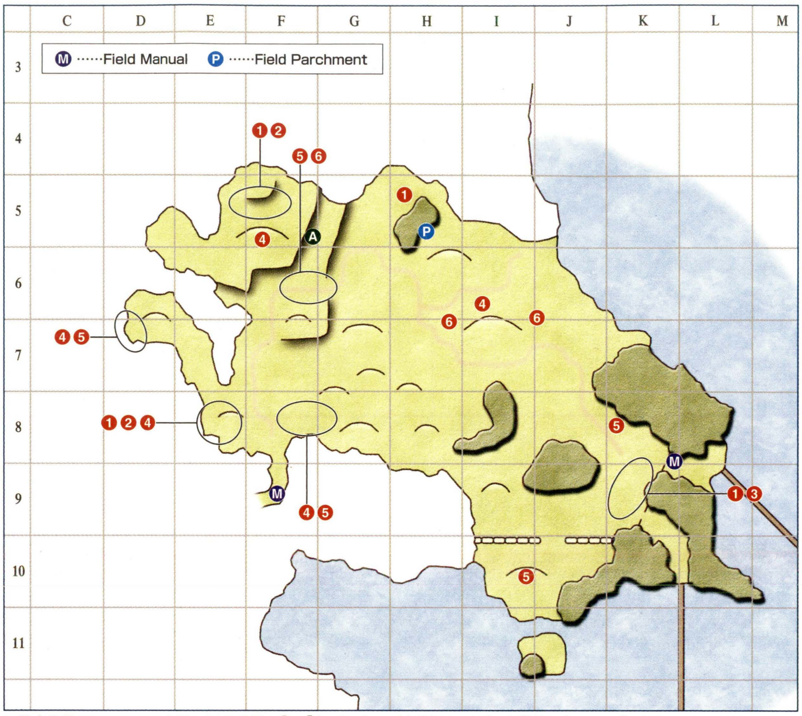


◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

バタリア丘陵

討伐モンスターのレベル	23~32
Field Manualの位置	F−9、K−8

ほぼ全域にアクティブな敵が出現し、安全地帯が少ないエリア。特にページ1~3の敵で経験値稼ぎをするレベルだと、ゴブリン族や剣虎族に絡まれると危険。リンクに注意しながらページ1なら(K−8)、ページ3なら(F−9)付近まで連れてきて敵を倒そう。ページ2は敵の配置的にやりにくいので避けたほうがいい。Sabertooth Tigerを倒せるレベルになったら、フィールドを移動しながらページ4、5の敵を倒すといい。なお、エリア北西の(F−5)付近は、ボスディン氷河を経由するか特殊な条件を満たさないと行けない。Field Manualもないので、ここでの自主訓練はオススメしない。



※過去世界でLycopodiumと話してある状態でⒶに「カーネーション」などをトレードすると段差の上へワープできる。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶Stalking Sapling×5	23~24	630	630	63
	❷May Fly×2	25~26			
2	❶Stalking Sapling×5	23~24	650	650	65
	❸Ba×2	27~28			
3	❷May fly×4	25~26	670	670	67
	❸Ba×3	27~28			
4	❹Sabertooth Tiger×5	31~32	700	700	70
	❺ゴブリン族×2	26~31			
	❻オーク族×2	26~31			
5	❹Sabertooth Tiger×9	31~32	730	730	73

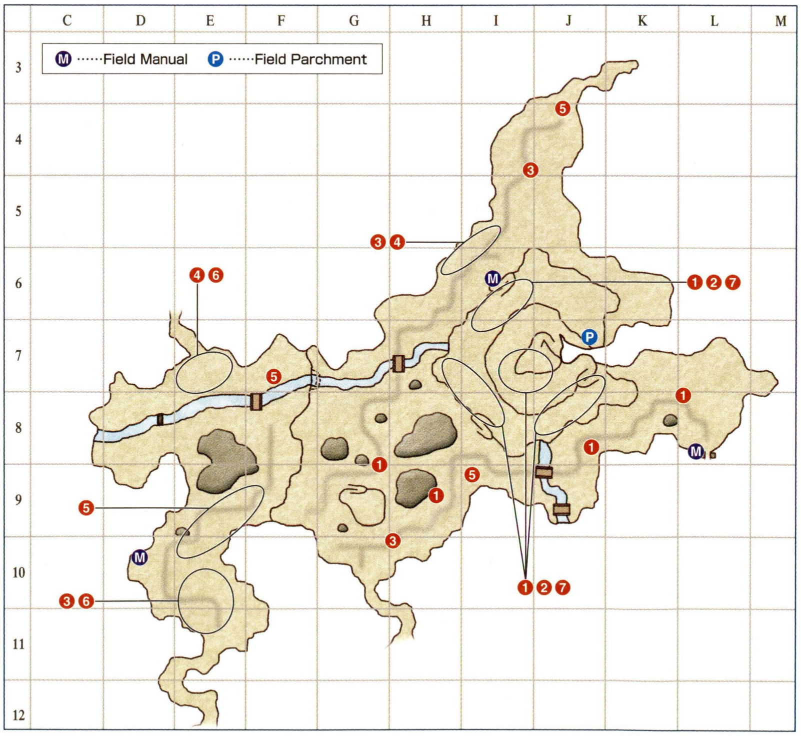
北グスタベルグ

討伐モンスターのレベル	1~8
Field Manualの位置	D−10、I−6、L−8

レベル1から使えるエリアだが、指定されている敵のレベルがページ1以外は高め。まずは街付近でページ1を使ってレベルを上げ、レベル5前後になったら(I−6)のField Manualを拠点にしてページ2以下で稼いでいこう。金策になる素材を落とすManeating Hornetが討伐対象に入っているページ2や、拠点の近くで討伐を完了できるページ3がオススメだ。



◀(I−7)付近の山には多数のゴブリン族が徘徊してる。絡まれそうな位置にいる敵は先に倒しておこう。



自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶ワーム族×6	1~6	270	270	27
2	❷Maneating Hornet×6	3~6	285	285	28
3	❸Vulture×5	3~7	300	300	30
	❹Walking Sapling×1	3~6			
4	❺クゥダフ族×4	3~8	315	315	31
	❻Rock Lizard×2	4~8			
5	❺クゥダフ族×3	3~8	330	330	33
	❼Ornery Sheep×4	5~8			

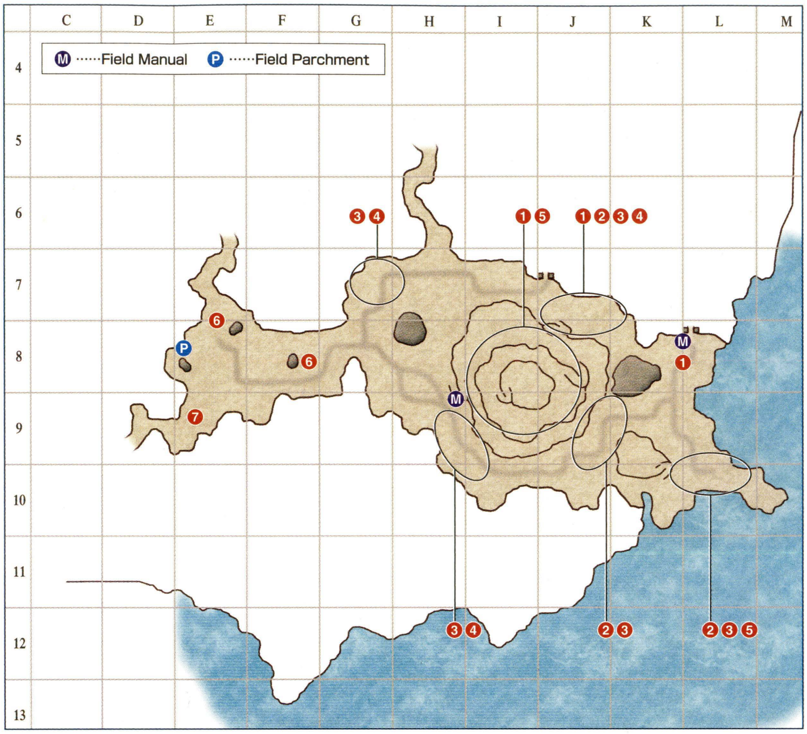
南グスタベルグ

討伐モンスターのレベル	1~8
Field Manualの位置	H−9、K−8

街の近くで指定されている敵のほとんどを倒せるので、レベル1からの育成に便利なエリア。ページ1、2でレベル6前後まで上げたあとは、(I−9)付近の山中でページ4のゴブリン族を倒そう。なお、ページ5で討伐対象となるクラブ族は戦いやすいが、生息場所の(E−8)付近がField Manualから遠いのが難点。Rock LizardもNM目当てに倒されていることがあるので、避けたほうがいいだろう。



◀Goblin Thugは安定した需要がある「ワイルドオニオン」を落とす。経験値を稼ぎながら集めると金策にもなる。



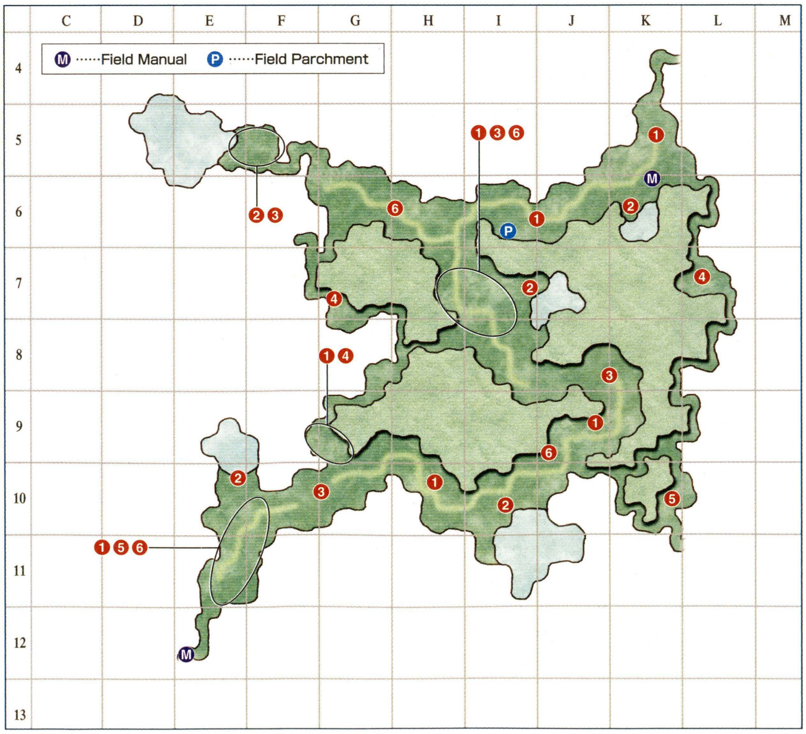
自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶蜂族×6	1~6	270	270	27
2	❷Stone Eater×7	2~5	285	285	28
3	❸Vulture×3	3~6	300	300	30
	❹Walking Sapling×3	3~6			
4	❺ゴブリン族×7	3~6	315	315	31
5	❻Rock Lizard×5	4~8	330	330	33
	❼クラブ族×2	6~7			

パシュハウ沼

討伐モンスターのレベル	17~25
Field Manualの位置	E−12、K−6

2カ所あるField Manualのうち、(K−6)はアウトポストへのワープで直接行けるがページ1、2以外やりにくい。(E−12)のField Manual付近に討伐対象のほとんどがいるので、ここを中心に訓練を行うのがオススメだ。(G−9)付近はアクティブな敵が少なく、GadflyやMarsh Fungerが多数生息しているので、ページ1か4で経験値を稼ぐといい。なお、Field Manualから狩場までにはアクティブで非常に強いモルボル族がおり、天候によってはエレメンタル族が出現する可能性もある。移動時は絡まれないように注意すること。



自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Gadfly×9	20~21	540	540	54
2	❷Thread Leech×8	21~22	570	570	57
	❶Gadfly×1	20~21			
3	❸Carnivorous Crawler×7	22~23	600	600	60
	❷Thread Leech×2	21~22			
4	❹Marsh Funguar×6	24~25	630	630	63
	❸Carnivorous Crawler×3	22~23			
5	❺クゥダフ族×5	17~25	660	660	66
	❹Marsh Funguar×4	24~25			
	❻Goobbue×1	24~25			

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

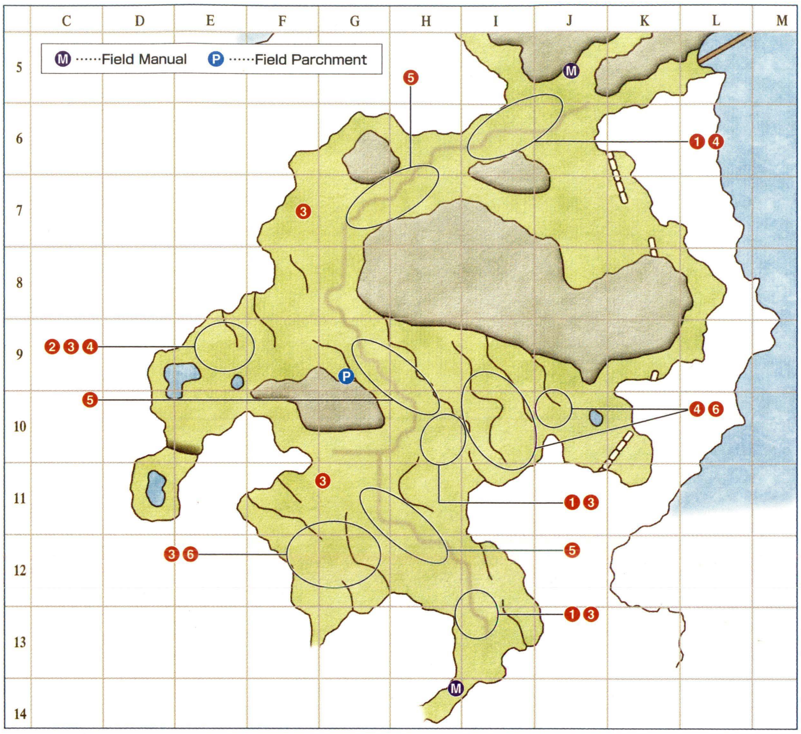
ロランベリー耕地

討伐モンスターのレベル	25～37
Field Manualの位置	H−14、J−5

Field Manualは2カ所あるが、訓練内容に応じて拠点を変えるのがオススメ。(H−14)はページ2と4と5、(J−5)はページ3がやりやすい。ページ1はリーチ族がいる水場がどちらからも遠く、倒しにくい敵なので避けよう。また、ページ5はほかの討伐モンスターよりもレベルがかなり高く、レベル50でもクリア可能。しかし、強敵のモルボル族が相手なので、無理に使う必要はないだろう。なお、(H−14)はデルフラントのアウトポストへのワープを、(J−5)は過去世界のロランベリー耕地〔S〕から現代に戻ると移動が早い。また、ゴブリン族やクゥダフ族はレベル帯に幅があるので注意しよう。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Death Wasp×5	25~26	670	670	67
	❷Poison Leech×2	25~26			
2	❶Death Wasp×4	25~26	690	690	69
	❸Berry Grub×3	27~28			
3	❸Berry Grub×6	27~28	710	710	71
	❹ゴブリン族×2	26~32			
4	❸Berry Grub×6	27~28	740	740	74
	❺クゥダフ族×2	27~33			
5	❻Ochu×5	36~37	800	800	80



西サルタバルタ

討伐モンスターのレベル	1～8
Field Manualの位置	H−6、I−10、J−8

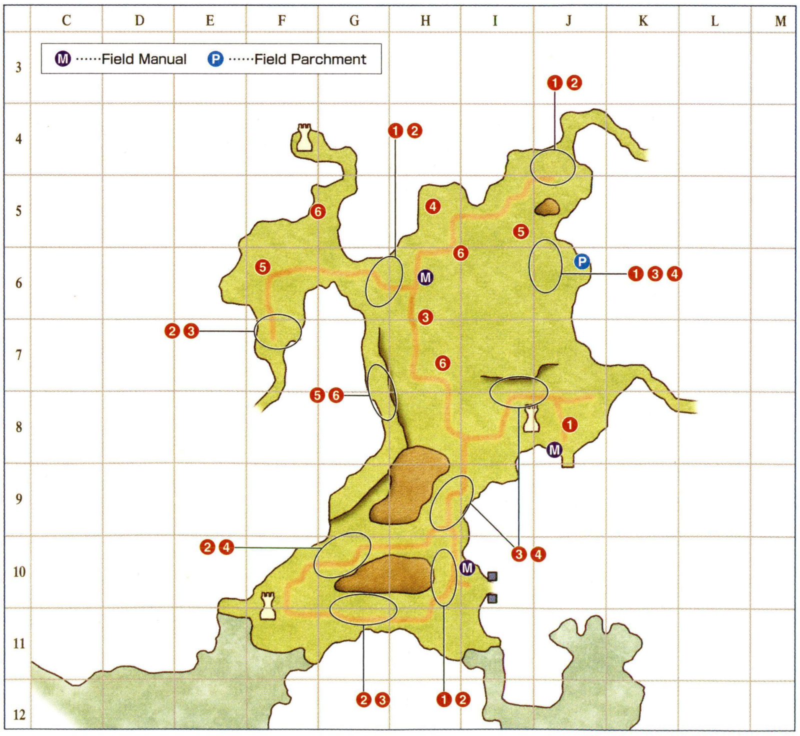
ウィンダス方面でレベル1から訓練可能なエリア。ただし、ページ3以降の討伐モンスターのレベルが若干高い。まずは街付近でページ1、2を使って経験値を稼ぎ、レベル7前後から(H−6)のField Manualを拠点にしてページ3以降で訓練を行おう。討伐モンスターの個体数がどれも多めで、戦いやすい敵ばかりなので、訓練は行いやすいエリアといえる。



◀CrawlerやGiant Beeは、需要が高い素材を落とす。経験値を稼ぎながら素材を集め、ギルも増やしていこう。

自主訓練メニュー

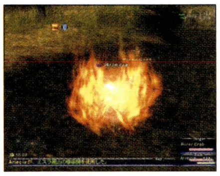
ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶マンドラゴラ族×6	1~5	270	270	27
2	❷ウサギ族×6	2~5	285	285	28
3	❸クロウラー族×5	4~8	300	300	30
	❹Carrion Crow×1	3~6			
4	❺ヤグード族×4	4~6	315	315	31
	❸クロウラー族×2	4~8			
5	❺ヤグード族×4	4~6	330	330	33
	❻蜂族×2	1~8			



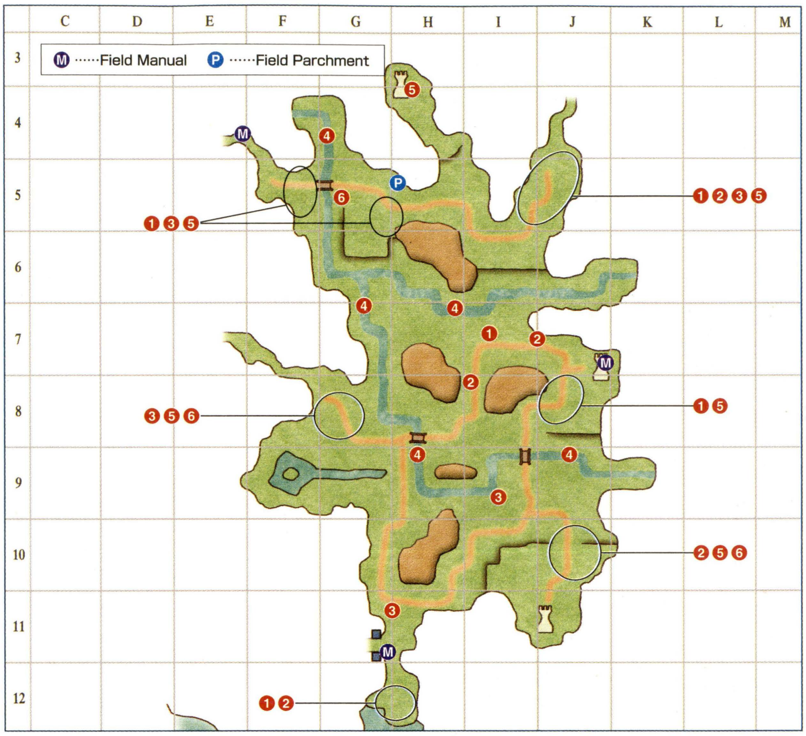
東サルタバルタ

討伐モンスターのレベル	1~8
Field Manualの位置	F−4、G−11、J−8

西サルタバルタ同様レベル1からの育成時に使えるエリアだが、討伐モンスターのレベルは低めに設定されている。まずは(H−12)付近の敵を倒し、ページ1、2をこなして経験値を稼ごう。レベル5前後まで上がったら(F−4)のField Manualを拠点にするといい。なお、このエリアには強さの違う2種類のマンドラゴラ族とウサギ族がおり、拠点を移したあともページ1や2で経験値を稼ぐことが可能だ。



◀ページ4で指定されているクラブ族は防御力が高めなので、戦うときは食事で攻撃力を上げるのがオススメ。



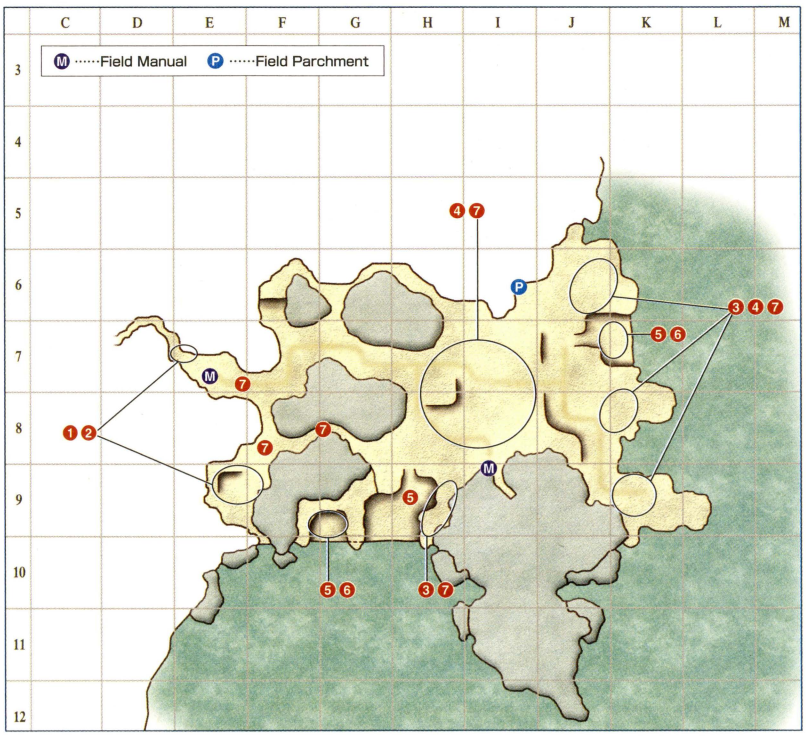
自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
			経験値	ギル	タブ
1	❶マンドラゴラ族×6	1~6	270	270	27
2	❷蜂族×6	1~8	285	285	28
3	❸Savanna Rarab×6	2~6	300	300	30
4	❹River Crab×4	3~6	315	315	31
	❺Crawler×2	4~6			
5	❻Carrion Crow×4	3~5	330	330	33
	❺Crawler×3	4~6			

ブブリム半島

討伐モンスターのレベル	15~27
Field Manualの位置	E−7、I−9

エリア全域にゴブリン族が生息し、安全地帯が少ないやっかりなエリア。ページ1の敵で経験値を稼ぐレベルではゴブリン族に絡まれると危険。(E−7)のタロンギ大峡谷へのエリア境界付近を拠点に、リンクに注意しつつページ1で経験値を稼ごう。ゴブリン族が倒せるレベルになったら、マウラ前の(I−9)付近を拠点にページ3で訓練を行うといい。なお、ページ4、5のクリアに必要なリーチ族やプギル族がいる海岸は夜間にゴースト族が出現する。また、天候によってはエレメンタル族が出現するので、周囲を警戒しながら戦闘すること。



自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
			経験値	ギル	タブ
1	❶Sylvestre×7	15~19	475	475	47
	❷Mighty Rarab×1	15~18			
2	❸Carnivorous Crawler×6	20~23	500	500	50
	❶Sylvestre×2	15~19			
3	❹Bull Dhalmel×5	21~24	525	525	52
	❸Carnivorous Crawler×3	20~23			
4	❺Poison Leech×4	21~24	550	550	55
	❹Bull Dhalmel×4	21~24			
5	❻プギル族×4	24~27	575	575	57
	❼ゴブリン族×3	17~24			

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

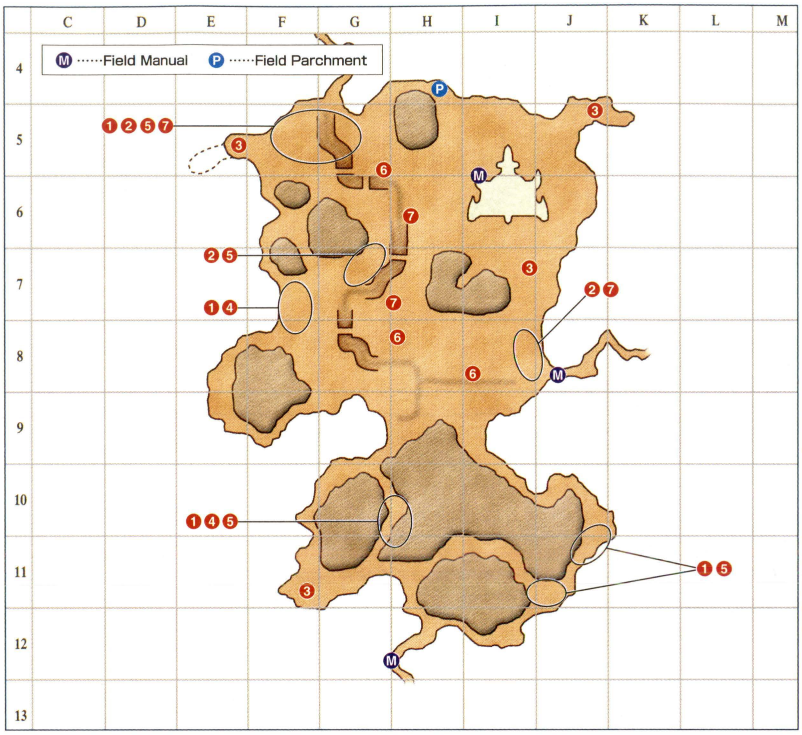
タロンギ大峡谷

討伐モンスターのレベル 7～16
Field Manualの位置 H－12、I－6、J－8

このエリアは、南部と北部で出現する敵が大きく違うのが特徴。南部はアクティブな敵が少ないので、レベルが低いうちはページ3を使って南部で経験値を稼ぐといい。レベルが上がってきたら(F－11)付近でページ2をこなすか、(G－5)か(I－8)付近まで移動してページ2、5で訓練を行おう。ただし、(F－11)付近は、夜間になるとゴースト族が出現するので、通路まで敵を連れてきてから戦うのがオススメ。また、(G－5)、(I－8)付近には天候によってエレメンタル族が出現するので、魔法の使用時は注意すること。絡まれたら無理に戦わずにエリアチェンジしてやりすごそう。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Strolling Sapling×3	7～11	330	330	33
	❷Killer Bee×3	10～12			
2	❸Akbaba×8	11～13	450	450	45
3	❹Canyon Rarab×4	7～11	315	315	31
	❺Pygmaioi×2	8～11			
4	❺Pygmaioi×3	8～11	370	370	37
	❷Killer Bee×3	10～12			
5	❻Canyon Crawler×3	12～13	475	475	47
	❼Wild Dhalmel×4	14～16			



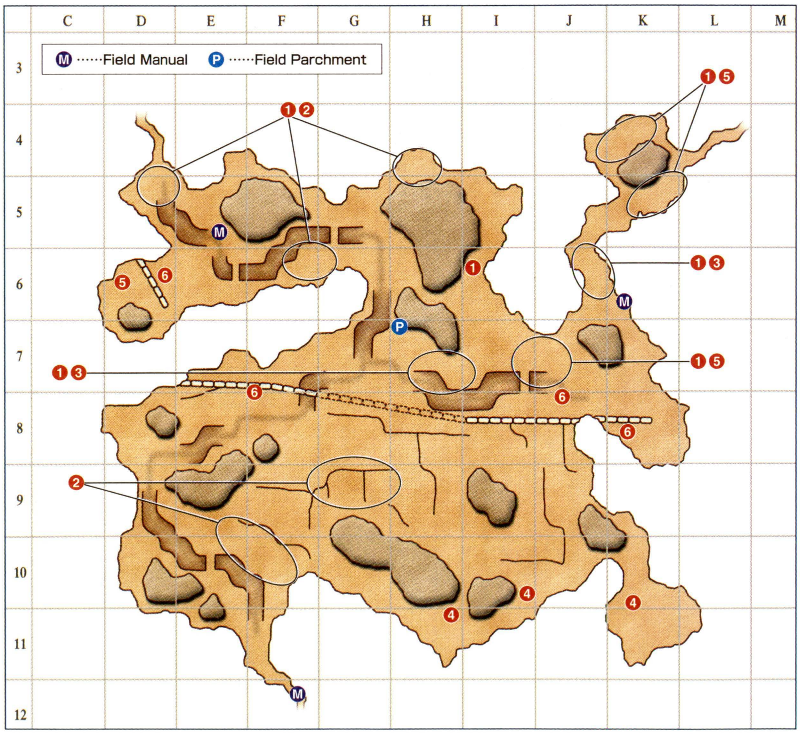
メリファト山地

討伐モンスターのレベル 20～27
Field Manualの位置 E－5、F－12、K－6

エリア南部に生息する討伐対象はHill LizardとRaptorだけで、クリアできるページがない。Field Manualは(E－5)か(K－6)を使おう。アウトポストへのワープを利用すると移動時間を短縮できる。(E－5)付近を利用するときは、崖下の通路まで敵を連れてくると安全に戦うことが可能だ。メニューのなかでは、ページ3と4の討伐対象の生息場所が離れているので避けたいところ。それ以外はレベルに合わせて選べばいい。なお、ページ5のイビルウェポン族とクァール族は、このエリアではトップレベルの強さだ。ほかのページで稼げるなら無理に選ばなくてもいいだろう。

自主訓練メニュー

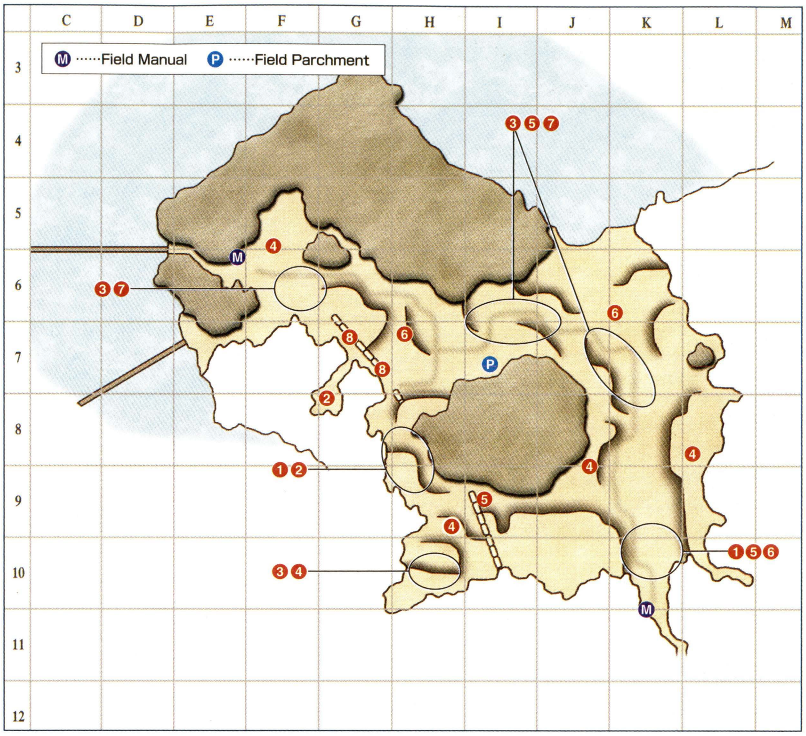
ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Crane Fly×9	20～21	540	540	54
2	❷Hill Lizard×8	21～22	570	570	57
	❶Crane Fly×1	20～21			
3	❸Stag Beetle×7	22～23	600	600	60
	❷Hill Lizard×2	21～22			
4	❹Raptor×6	24～25	630	630	63
	❸Stag Beetle×3	22～23			
5	❺Coeurl×3	25～26	660	660	66
	❻イビルウェポン族×5	26～27			



ソロムグ原野

討伐モンスターのレベル	25～38
Field Manualの位置	E−6、K−11

ページによっては、戦いやすい敵が指定されているが、出現する敵のほとんどがアクティブなのが難点のエリア。エリア境界に近い(F−6)近辺でクリアできるページ2以外をやるときは、周囲の敵がリンクしないように警戒しつつ戦闘を行うこと。特にページ2と4で指定されているSauromugue Skinkは移動速度が早く、絡まれやすいので注意しよう。なお、ページ5のTaber Beakは、強力な石化効果の「邪視」を使う。ソロで戦う場合は楽に倒せるようになるまで手を出さないように。



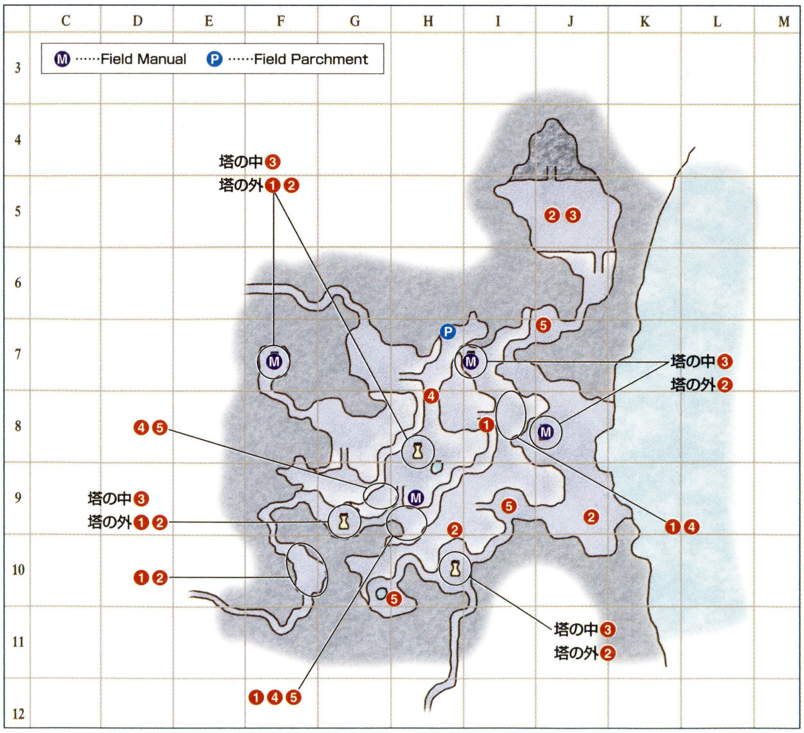
自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Hill Lizard×4	25～26	690	690	69
	❷Diving Beetle×3	27～28			
2	❸Sauromugue Skink×4	31～32	710	710	71
	❹ゴブリン族×4	26～32			
3	❺Champaign Couerl×2	33～34	710	710	71
	❹ゴブリン族×5	26～32			
4	❸Sauromugue Skink×3	31～32	730	730	73
	❻ヤグード族×5	27～33			
5	❼Tabar Beak×5	36～37	770	770	77
	❽イビルウェポン族×3	37～38			

ボスディン氷河

討伐モンスターのレベル	34～43
Field Manualの位置	F−7、H−9、I−7、J−8

このエリアは、アウトポストへのワープを利用できると便利。メニューのなかでは巨人族を倒せるようになるまで、ページ1を使ってアウトポスト付近でレベルを上げるのがオススメ。巨人族が倒せるようになったら(I−5)周辺の塔や坂道を拠点にしてページ5をこなそう。ただし、塔のなかにはドール族がいるので、魔法を使うジョブは坂道を拠点にすること。なお、このエリアのゴブリン族は強さが2段階に分かれており、ラングモント峠からアウトポスト付近までがレベル35～38、そこから東側はレベル40～43となっている。



自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Tundra Tiger×9	34～37	810	810	81
	❷ゴブリン族×2	35～43			
2	❶Tundra Tiger×8	34～37	855	855	85
	❸Living Statue×3	37～39			
3	❹Bat Eye×7	40～42	900	900	90
	❸Living Statue×4	37～39			
4	❷ゴブリン族×6	35～43	945	945	94
	❹Bat Eye×4	40～42			
	❸Living Statue×1	37～39			
5	❺巨人族×5	40～43	990	990	99
	❷ゴブリン族×4	35～43			
	❹Bat Eye×2	40～42			

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



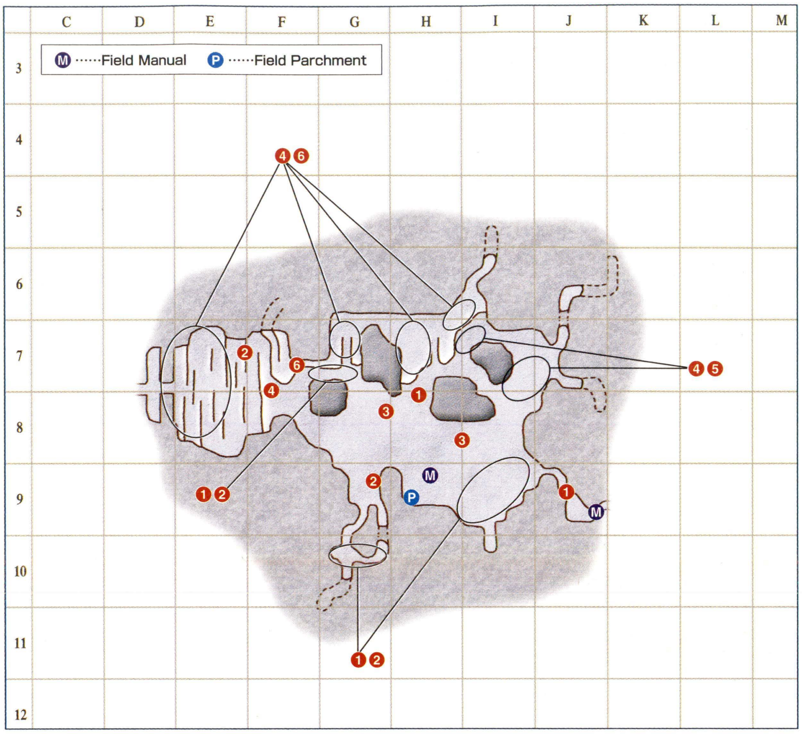
ザルカバード

討伐モンスターのレベル	42～52
Field Manualの位置	H－9、J－9

それぞれの敵の生息場所がはっきりしているので目的の敵を発見するのは容易だが、生命感知、魔法感知のタイプが多いのが難点。さらに、すべての敵がアクティブなので、戦闘場所には十分注意を払いたい。メニューのなかでは、(H－7)付近を拠点にしてページ4で経験値を稼ぐのがオススメ。スケルトン族は片手棍と盾を持った戦士タイプを狙おう。デーモン族が楽に倒せるなら同じ場所を拠点にしてページ5をこなすのもいいが、密集していてリンクしやすいので、手を出すときには慎重に。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶スケルトン族×9	42～45	900	900	90
	❷Etemmu×3	43～46			
2	❶スケルトン族×8	42～45	950	950	95
	❸イビルウェポン族×4	43～45			
3	❹Evil Eye×7	45～48	1000	1000	100
	❶スケルトン族×4	42～45			
	❸イビルウェポン族×1	43～45			
4	❺巨人族×6	45～48	1050	1050	105
	❹Evil Eye×4	45～48			
	❶スケルトン族×2	42～45			
5	❻デーモン族×5	48～52	1100	1100	110
	❺巨人族×4	45～48			
	❹Evil Eye×3	45～48			



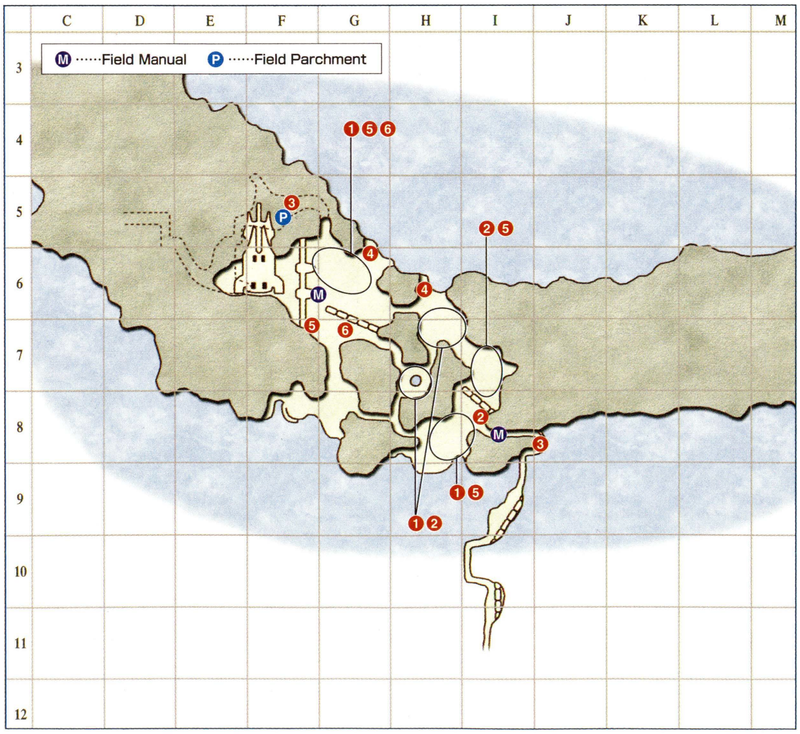
クフィム島

討伐モンスターのレベル	26～34
Field Manualの位置	F－6、I－8

20台のレベル上げパーティによく使われるエリアで、討伐対象も戦いやすいものがそろっている。ソロ、パーティ両方で使えるのが特徴だ。メニューのなかではページ1と3を中心に経験値を稼いでいこう。ただし、夜間になると生命感知を持つスケルトン族やゴースト族が出現するので注意すること。ページ1は(I－8)、ページ3は(H－6)で戦うのがオススメ。ちなみに、ページ2で討伐対象に含まれるSeeker Batsは(I－9)～(I－10)のほか、ベヒーモスの縄張り付近にも生息している。夜間でなくても出現しているので倒しやすい。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶Clipper×9	28～29	630	630	63
	❷Land Worm×1	26～27			
2	❶Clipper×8	28～29	665	665	66
	❸Seeker Bats×2	26～27			
3	❹Greater Pugil×7	28～29	700	700	70
	❶Clipper×3	28～29			
4	❺巨人族×6	29～30	735	735	73
	❹Greater Pugil×4	28～29			
5	❻Acrophies×5	33～34	770	770	77
	❺巨人族×4	29～30			
	❹Greater Pugil×1	28～29			



ベヒーモスの縄張り

討伐モンスターのレベル	41~47
Field Manualの位置	L−9

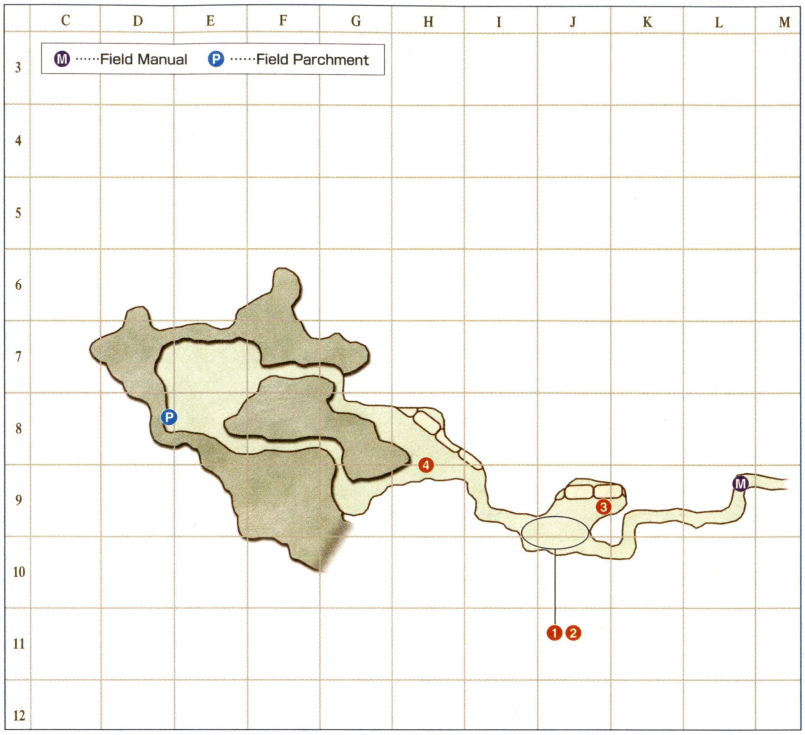
敵の種類が少なく討伐対象の発見は容易だが、Field Manualから狩場までが遠い。また、ほかのエリアに比べて敵のレベルに対する報酬の量が少ないのが難点。しかし、ページ1で指定のコウモリ族はどちらも倒しやすいので、経験値稼ぎのついでに自主訓練を行うのはアリだろう。コウモリ族には突属性の攻撃が効きやすいので、遠隔攻撃や両手槍などの武器があるといい。ちなみに、このエリアのコウモリ族はアクティブだがリンクはしない。



◀ページ3のアンデッド類は、スケルトン族とゴースト族のどちらを倒してもOKだが、前者のほうが倒しやすい。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
			経験値	ギル	タブ
1	❶Lesser Gaylas×3	41~42	350	350	35
	❷Greater Gayla×2	43~44			
2	❶Lesser Gaylas×3	41~42	400	400	40
	❸イビルウェポン族×2	45~46			
3	❷Greater Gayla×3	43~44	450	450	45
	❹アンデッド類×2	45~47			



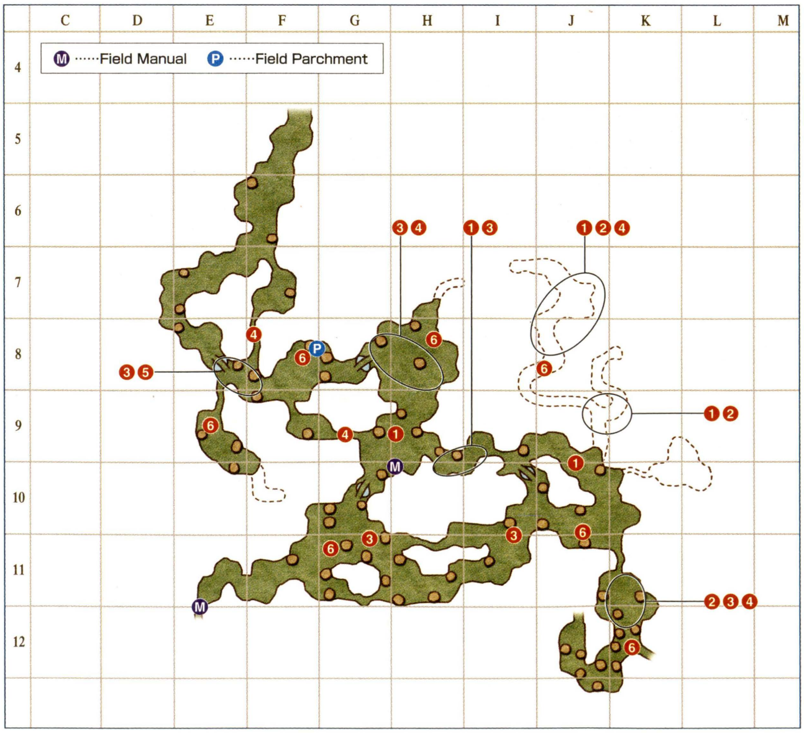
聖地ジ・タ

討伐モンスターのレベル	40~50
Field Manualの位置	E−11、H−9

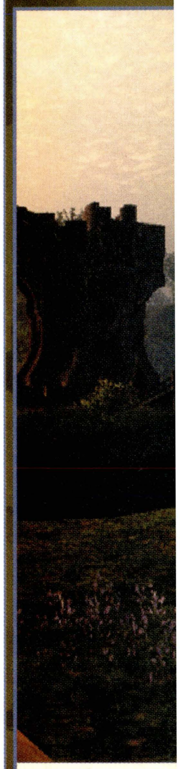
アウトポストへのワープを使うと移動は早いが、アクティブな敵が多いのが難点。夜間になるとさらにアクティブな敵が増え、生命感知を持つ敵まで出現するので、戦闘場所には注意すること。アウトポスト付近が比較的安全なので、ここを拠点にページ2か3で経験値を稼ぐといい。なお、ページ1の討伐対象に含まれるGoobbue Gardenerは、攻撃力は高いが攻撃間隔が長いので、「空蝉の術」が使えると倒しやすい。生息場所までの移動が面倒だが、素材集めのついでに訓練を行うのもいい。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬		
			経験値	ギル	タブ
1	❶Ogrefly×7	41~44	900	900	90
	❷Goobbue Gardener×2	40~43			
2	❸Myxomycete×7	41~46	940	940	94
	❶Ogrefly×3	41~44			
3	❹Goobbue Parasite×7	42~45	980	980	98
	❸Myxomycete×3	41~46			
4	❺Master Coeurl×7	44~47	1020	1020	102
	❹Goobbue Parasite×3	42~45			
5	❻Rock Golem×3	49~50	1100	1100	110
	❺Master Coeurl×5	44~47			



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



ロ・メーヴ

討伐モンスターのレベル	60~82
Field Manualの位置	H−6、H−11

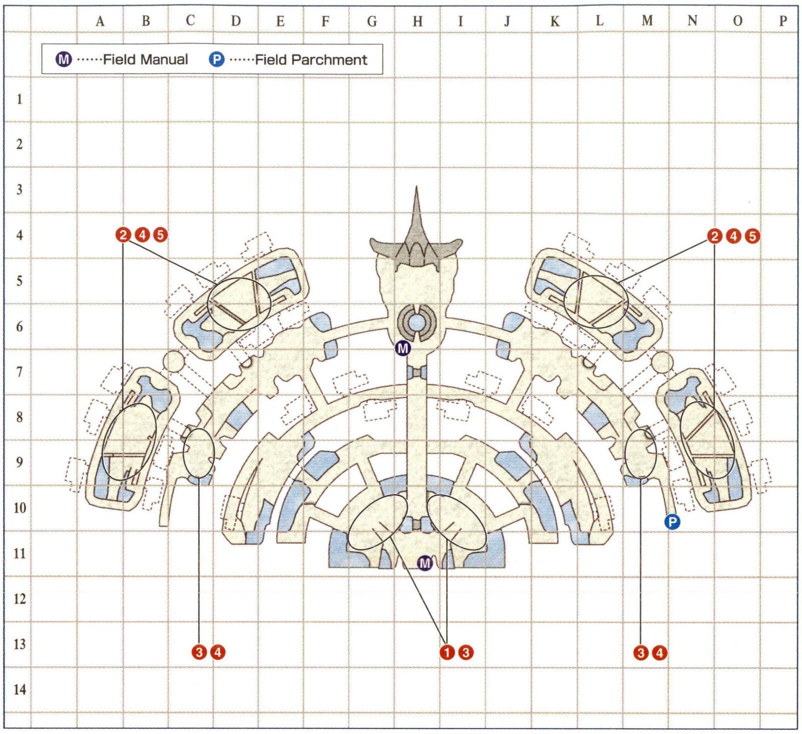
全体的に報酬の量が多く、ソロでタブを集める冒険者に人気のエリア。アクティブな敵が多いので、聖地ジ・タへのエリアチェンジ付近で、ページ1で訓練を行うのがオススメ。ただし、ライバルが多く、討伐対象のイビルウェポン族が少ないと感じたらページ3を選択しよう。なお、このエリアの敵はすべて魔法感知を持つので、魔法使用時は注意すること。



◀このエリアの敵は出現間隔が16分と長い。討伐対象が足りないなら、リスクはあるがエリア内を探し回ろう。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶Killing Weapon×3	60~64	1300	1300	130
	❶Ominous Weapon×3	61~65			
2	❷Magic Flagon×7	64~69	1330	1330	133
3	❸Cursed Puppet×7	65~69	1360	1360	136
4	❹Apocalyptic Weapon×6	78~80	1540	1540	154
	❺Darksteel Golem×1	80~82			
5	❹Infernal Weapon×6	79~81	1570	1570	157
	❺Darksteel Golem×1	80~82			



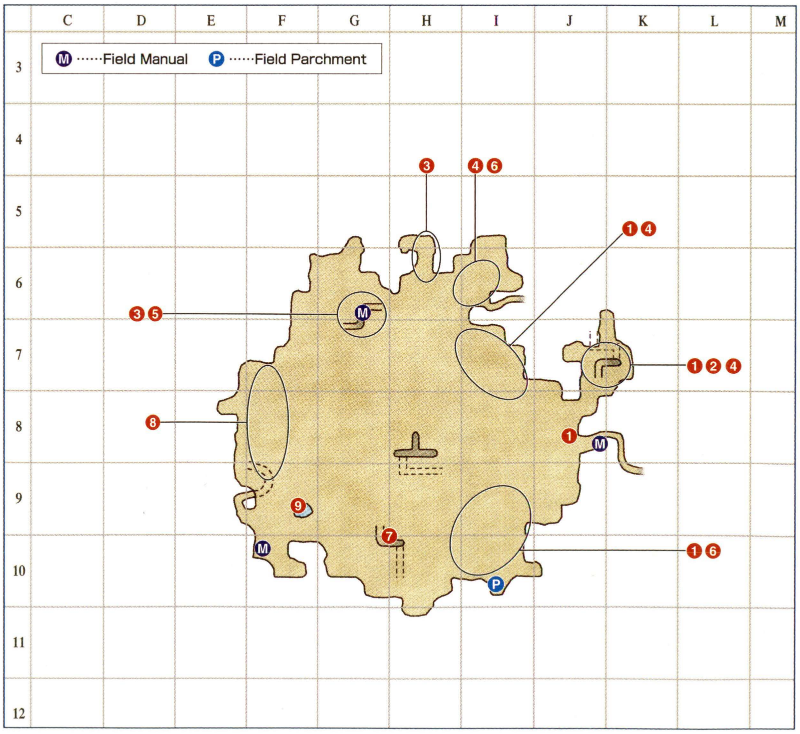
東アルテパ砂漠

討伐モンスターのレベル	30~49
Field Manualの位置	F−10、G−7、J−8

Field Manualは3カ所あるが、(J−8)を拠点にページ1をこなすのがオススメ。大ダメージの「シックルスラッシュ」にさえ気をつければ、倒しやすいGiant Spiderの討伐だけで終わるのがポイント。そのほかのメニューでは、ページ2は(J−8)、ページ3は(G−7)、ページ4と5は(F−10)で受けるのがいいだろう。なお、移動の際、生息範囲が広いアンティカ族やサボテンダー族に絡まれないように注意。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶Giant Spider×10	30~34	810	810	81
2	❷Antican Auxiliarius×3	35~39	830	830	83
	❸Antican Faber×1	35~39			
	❹Sand Beetle×7	36~40			
3	❺Antican Funditor×3	35~39	870	870	87
	❹Antican Faber×1	35~39			
	❻Desert Dhalmel×7	39~44			
4	❺Antican Decurio×5	44~49	950	950	95
	❼Antican Sagittarius×2	44~49			
	❼Antican Speculator×2	44~49			
	❽Lesser Manticore×1	47~49			
5	❾Goblin Poacher×3	45~49	970	970	97
	❾Goblin Robber×3	45~49			
	❾Goblin Reaper×2	45~49			
	❽Lesser Manticore ×1	47~49			



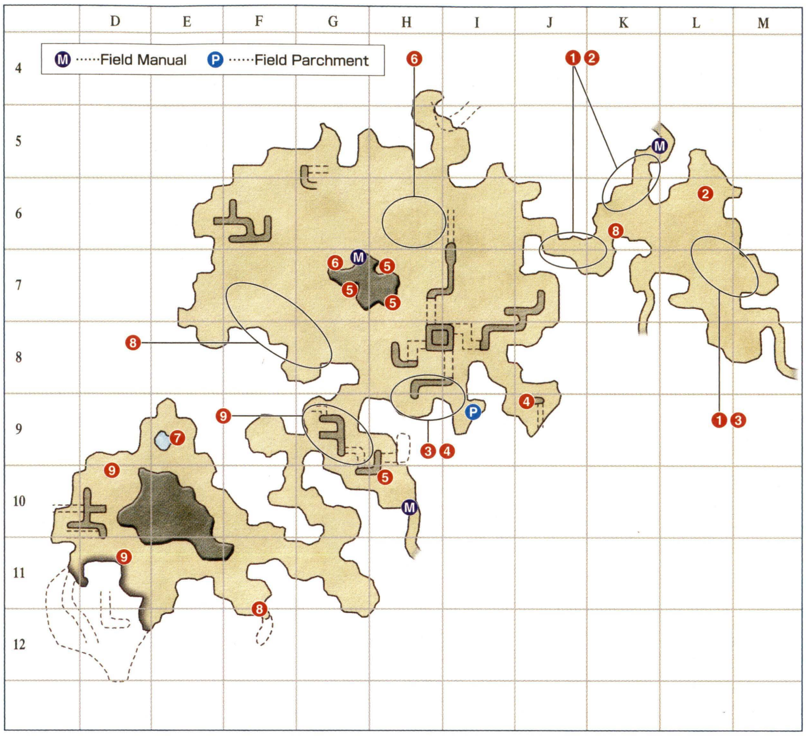
西アルテパ砂漠

討伐モンスターのレベル	40~58
Field Manualの位置	G−7、H−10、L−5

マップは広大だが、Field Manualと狩場の距離が近く、訓練は行いやすい。メニューのなかでは(K−7)付近で、ページ1を行うのがオススメ。ただし、アンティカ族の「妨害音波」による静寂効果対策として、魔法を使うジョブは「やまびこ薬」を忘れずに。また、パーティで甲虫族を相手にする場合は、(G−7)でページ3を受けるといい。やっかいな敵だが、サボテンダー族を1体倒すだけで追加経験値をもらえるのでうまく活用しよう。ページ4で指定のゴブリン族は、生息場所がField Manualから遠い(E−9)近辺なので避けたほうが無難だ。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Desert Spider×7	40~44	920	920	92
	❷Antican Essedarius×3	41~45			
2	❸Desert Dhalmel×5	44~48	980	980	98
	❹Antican Eques×1	45~49			
	❹Antican Retiarius×4	45~49			
3	❺Desert Beetle×10	47~51	1020	1020	102
	❻Cactuar×1	48~53			
4	❼ゴブリン族×2	51~55	1080	1080	108
	❽Tulwar Scorpion×8	53~56			
5	❾Antican Secutor×4	54~58	1140	1140	114
	❾Antican Lanista×6	54~58			



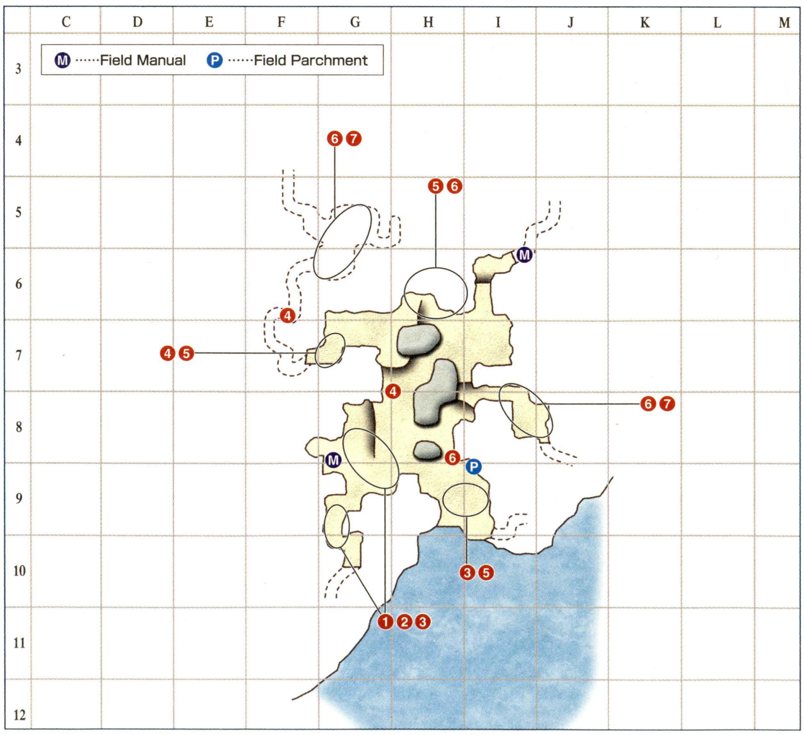
テリガン岬

討伐モンスターのレベル	62~79
Field Manualの位置	G−8、I−6

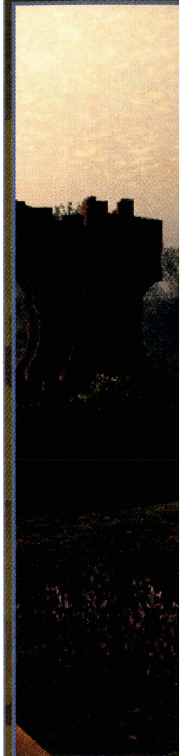
ロ・メーヴと並んで、ソロでタブを稼ぐ冒険者に人気のエリア。アウトポストへのワープで直接移動できるエリアのなかで、もっとも報酬の量が多いのがポイントだ。アウトポスト付近を拠点にしてページ1を行うと、効率よくタブを集めていける。ただし、ライバルが多いときは(H−8)付近まで移動し、ページ2か3を行うといい。これらのページ指定の敵はすべてアクティブなので、周囲を警戒しながら戦闘を行うこと。なお、エリア北東(I−6)のField Manualがある場所の手前には段差があり、降りると上に戻れない。ここでは、ページ5しか行えないので注意しよう。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	報酬 ギル	報酬 タブ
1	❶Beach Bunny×4	62~65	1300	1300	130
	❷Sand Lizard×4	62~66			
2	❸Robber Crab×4	64~67	1320	1320	132
	❹ゴブリン族×5	65~68			
3	❸Robber Crab×4	64~67	1340	1340	134
	❺Velociraptor×5	66~69			
4	❺Velociraptor×7	66~69	1390	1390	139
	❻Sand Cockatrice×3	71~74			
5	❻Sand Cockatrice×4	71~74	1450	1450	145
	❼Greater Manticore×5	76~79			



◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



慟哭の谷

討伐モンスターのレベル	66~74
Field Manualの位置	F−8、J−9

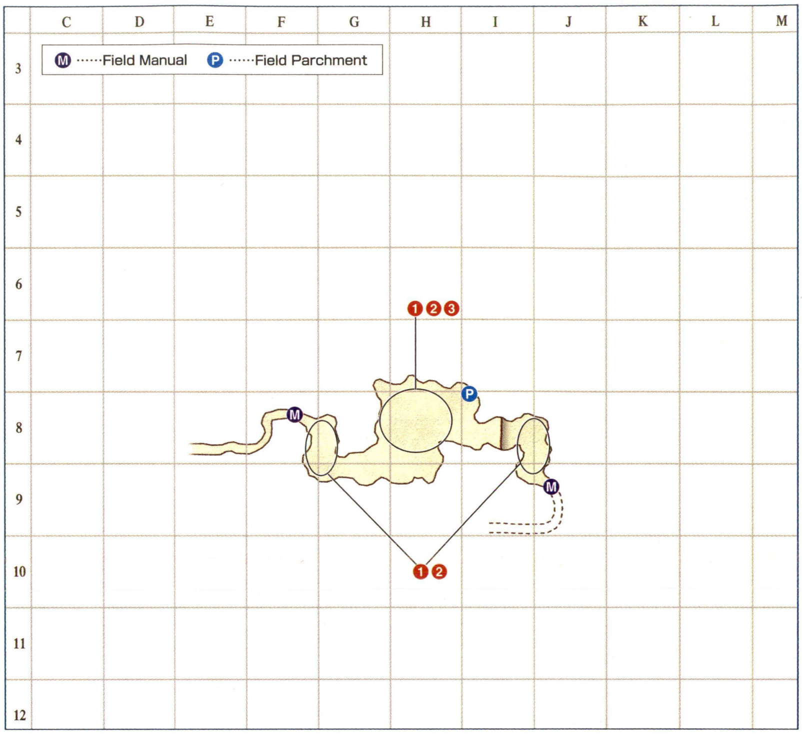
テリガン岬経由でしか来られないエリアのため移動は面倒。しかし、常時出現しているモンスターは3種類しかなく、エリアが狭いので訓練は行いやすい。Valley ManticoreはHPが高めなので、ソロで訓練をする場合はページ1を使うのがオススメ。アクティブな敵しかいないので、できるだけエリアチェンジ付近の通路まで連れてきて倒すといい。なお、Valley Manticoreは(H−8)の広場にしかいないので、絡まれにくい壁際で戦闘を行おう。



◀(I−8)にある段差は一度降りると戻れない。テリガン岬に行きたいとき以外は近づかないようにすること。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶Velociraptor×5	66~69	1220	1220	122
	❷Peryton×2	69~72			
2	❶Velociraptor×5	66~69	1260	1260	126
	❸Valley Manticore×1	71~74			
3	❷Peryton×4	69~72	1300	1300	130
	❸Valley Manticore×1	71~74			



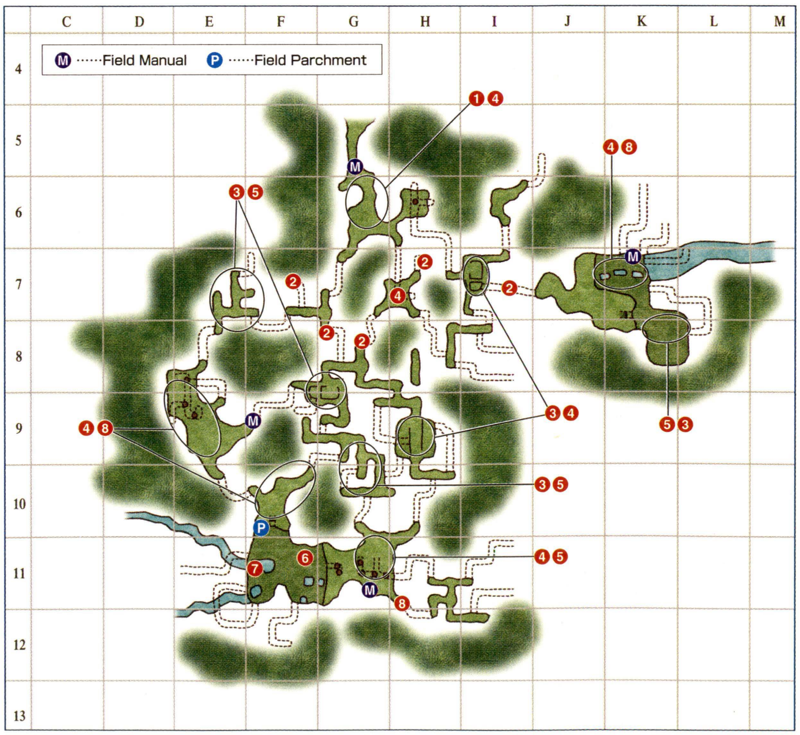
ユタンガ大森林

討伐モンスターのレベル	30~41
Field Manualの位置	F−9、G−5、G−11、K−6

フィールドのなかでも屈指の迷いやすいエリアだが、構造さえ覚えればField Manualの設置数が多いので訓練は問題なく行える。メニューのなかではページ3と5で指定されているYoung Opo-opoが強いので、それ以外を選択するのがオススメだ。ただし、パーティで倒すことが多いページ4の討伐対象は(F−11)付近にしかいない。自主訓練を受けなおす際の移動が面倒なのが注意しよう。また、ページ3のゴブリン族は南部に行くと大きくレベルが上がるので注意すること。なお、(K−6)付近はイフリートの釜経由でしか行けないので、自主訓練で利用することは考えなくていい。

自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶Yuhtunga Mandragora×4	30~33	820	820	82
	❷Ivory Lizard×5	32~35			
2	❸Death Jacket×7	33~37	840	840	84
	❹ゴブリン族×4	32~47			
3	❺Young Opo-opo×10	34~36	860	860	86
4	❻サハギン族×4	34~38	880	880	88
	❼Makara×6	35~38			
5	❺Young Opo-opo×4	34~36	920	920	92
	❽Soldier Crawler×6	37~41			



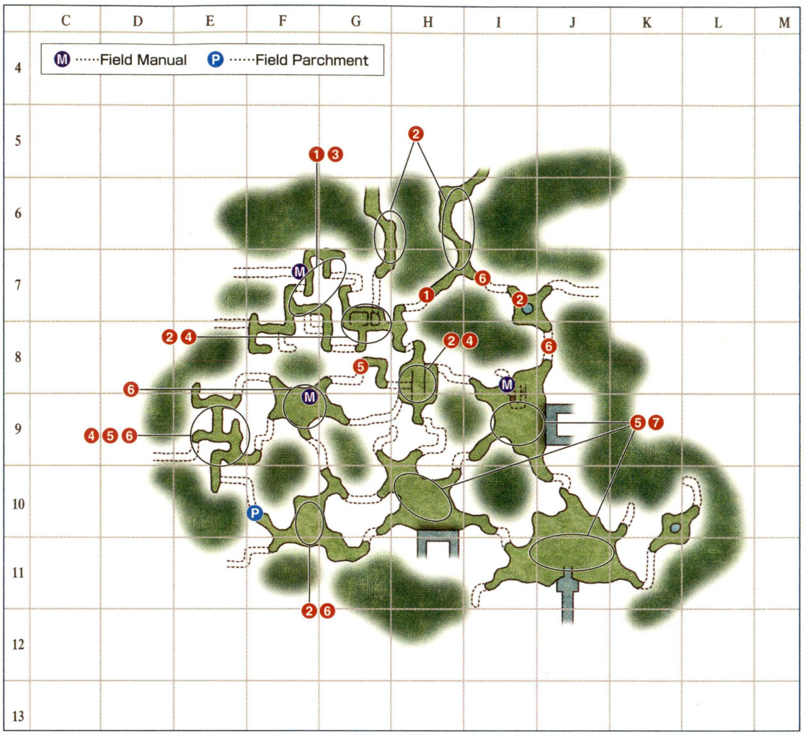
ヨアトル大森林

討伐モンスターのレベル	35～49
Field Manualの位置	F-7、F-9、I-8

ユタンガ大森林と同じくマップ構造が複雑だが、狩場とField Manualの距離が近く訓練はやりやすい。メニューのなかでは(F-7)、(F-9)を拠点として、それぞれページ2と4を行うのがオススメ。ただし、Yhoator Mandragora以外の討伐対象はすべてリンクするので注意。ページ5で指定のトンベリ族はやっかいな特殊技が多いので避けよう。



◀このエリアで訓練するときは、「テレポルテ」かアウトポストへのワープが利用できると移動が早い。



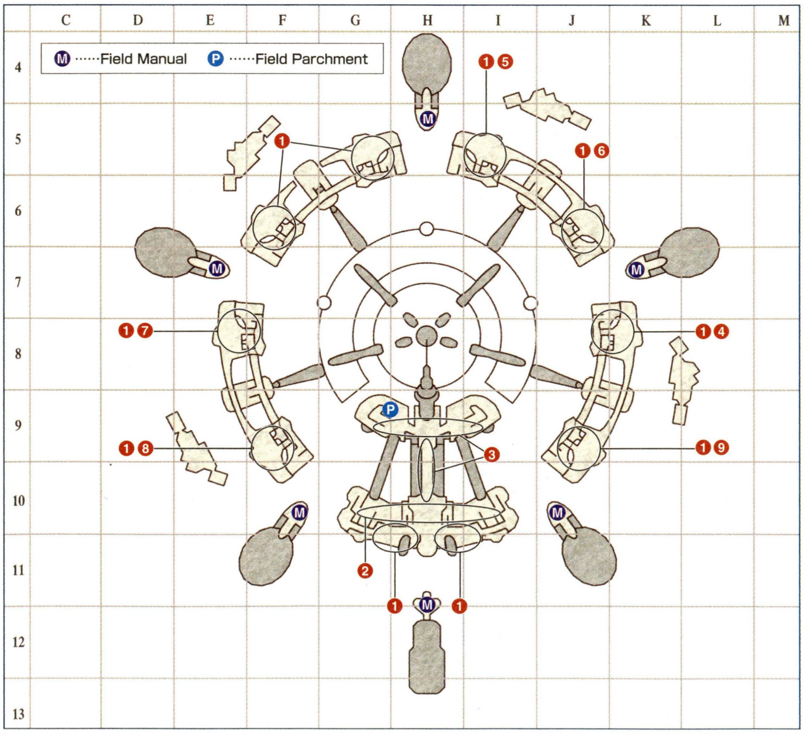
自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶White Lizard×3	36～39	840	840	84
	❷ゴブリン族×6	35～49			
2	❸Yhoator Mandragora×3	35～37	880	880	88
	❹Yhoator Wasp×6	37～40			
3	❺Young Opo-opo×10	40～44	920	920	92
4	❻Worker Crawler×7	43～46	940	940	94
	❺Young Opo-opo×3	40～44			
5	❼トンベリ族×10	45～49	1000	1000	100

ル・オンの庭

討伐モンスターのレベル	72～79
Field Manualの位置	E-7、F-10、H-5、H-12、J-10、K-7

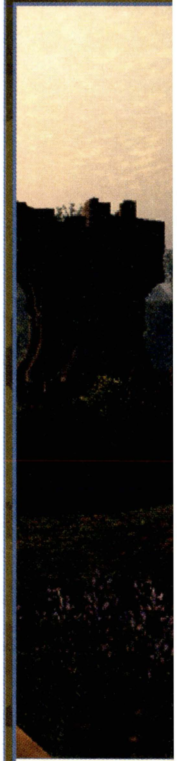
もっとも高い報酬を得られるメニューがあるエリア。それだけに出現する敵のレベルが高く、ソロでは倒すのが難しい敵が多い。パーティを組んで訓練を行うのがオススメだ。ページ1～3を使い、(H-9)付近を拠点に経験値を稼いでいこう。報酬が多いページ4、5で討伐対象となるエレメンタル族は物理攻撃に強力な耐性があるので、精霊魔法が使えないと倒しにくい。スキル上げのついでに行うか、黒が多めの構成で挑むといいだろう。なお、魔法感知を持つ敵が多いので、魔法使用時は近くに敵がいないか確認を怠らないこと。



自主訓練メニュー

ページ数	討伐モンスター	レベル帯	報酬 経験値	ギル	タブ
1	❶Flamingo×8	72～74	1450	1450	145
	❷Sprinkler×3	73～76			
2	❷Sprinkler×8	73～76	1500	1500	150
	❸ドール族×3	75～78			
3	❸ドール族×11	75～78	1550	1550	155
4	❹Fire Elemental×2	78～79	1600	1600	160
	❺Air Elemental×2	78～79			
	❻Thunder Elemental×2	78～79			
5	❼Ice Elemental×2	78～79	1600	1600	160
	❽Earth Elemental×2	78～79			
	❾Water Elemental×2	78～79			

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



戦利品データベース

Trophy Data Base

本書に掲載したBFの戦利品情報を掲載。「原石系」「薬品系」と表記されていたアイテムの確認や、武器、防具、魔法の性能、入手BFなどを調べるときに活用しよう。

データの見方

■BF戦利品素材テーブルリストの見方

インゴット系 ※6	ミスリルインゴット／ダークインゴット／ゴールドインゴット／プラチナインゴット
入手BF 1	剣闘士の得物(P.084)／凶狗四天王(P.084)／生ける屍(P.088)／人形工 2 P.088)／虎視眈眈(P.089)／戦う羊(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／刻一刻(P.090)／爆走爬竜(P.091)／三つの葛籠(P.091)／餓鬼武者(P.092)／四界の神像(P.092)／攻城剛力組(P.096)

1 素材テーブル……BFの戦利品として入手できる可能性のあるアイテムのリスト。

2 入手BF……………アイテムが入手できる可能性のあるバトルフィールド。カッコ内は掲載ページ数を表す。

■BF戦利品武器データ、BF戦利品防具データの見方

分類 1	アイテム名 2	Lv 3	装備可能ジョブ 4	備考 5	入手BF 6
	クロスカウンター	56	モ	D+19 隔+96 命中+3 回避−10 カウンター+5	ドーフェ兄弟(P.097)

1 分類、部位………武器は戦闘スキルによる区分。防具は装備できる部位を表す。

2 アイテム名………武器や防具の名称。分類ごとに50音順に並んでいる。Ⓡは Rare、ⒺはEx属性をもつことをそれぞれ示す。

3 Lv…………………その武器、防具を装備できるレベル。

4 装備可能ジョブ…武器、防具を装備できるジョブを表す。

5 性能………………武器、防具を装備したときの性能。

6 入手BF…………その武器、防具を入手できる可能性のあるバトルフィールド名。( )内は掲載ページ数。

■花鳥風月戦利品武器データ、花鳥風月戦利品防具データ、獣人将領戦利品武器データ、獣人将領戦利品防具データの見方

分類 1	アイテム名 2	Lv 3	装備可能ジョブ 4	性能 5	入手場所 6
短	ザリクルジャンビアⓇⒺ	71	戦黒赤シナ吟忍学	D31 隔201 回避+5 潜在能力:D36	Step2:法悦のザリクル(P.228)

1 分類……………武器は戦闘スキルによる区分。防具は装備できる部位を表す。

2 アイテム名……武器や防具の名称。分類ごとに50音順に並んでいる。ⓇはRare、ⒺはEx属性をもつことをそれぞれ示す。

3 Lv……………その武器、防具を装備できるレベル。

4 装備可能ジョブ……武器、防具を装備できるジョブを表す。

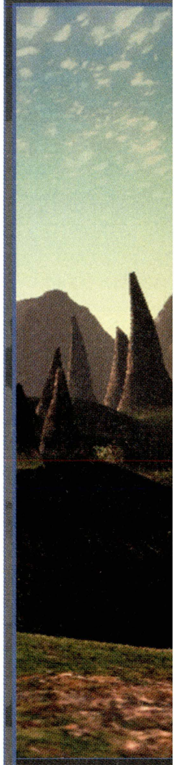
5 性能…………………武器、防具を装備したときの性能。

6 入手場所…………その武器、防具を入手できる可能性のあるモンスター名もしくはバトルフィールド名。:の前は花鳥風月の場合はNMの属するStep数、獣人将領の場合はエリア名を表記。( )内は掲載ページ数。

BF戦利品素材テーブルリスト

原石系 ※1	赤石／藍石／黄石／翠石／透石／紫石／黒石／白石
入手BF	闇夜の舞姫(P.078)／恐怖の狙撃手(P.078)／光る眼(P.085)／地獄の尻尾(P.085)／噂のスライム(P.086)／地竜大王(P.086)／居候妖精(P.087)／上様御一行(P.087)／八つ裂き旅団(P.093)／暴走戦車(P.093)／鉄甲突撃隊(P.094)／南海の魔神(P.094)／天誅六人衆(P.095)／美髯公(P.095)／攻城剛力組(P.096)／死生の苦輪(P.096)／ドーフェ兄弟(P.097)／蒼の血族(P.097)／潜行特務隊(P.098)／特命介錯人(P.098)／第11軍団独立支隊(P.099)
宝石系 ※2	トルマリン／サードニクス／アメジスト／アンバー／ラピスラズリ／クリアトパーズ／オニキス／ライトオパール
入手BF	ゲルスバ山の茸畑(P.080)／石竜の双璧(P.080)／降下猟兵(P.081)／山岳甲兵(P.081)／森の乙女(P.082)／飛行小隊(P.082)／断食芋虫(P.083)／天鳴地響(P.083)
インゴット系 ※3	アイアンインゴット／スチールインゴット／ミスリルインゴット／シルバーインゴット
入手BF	ゲルスバ山の茸畑(P.080)／降下猟兵(P.081)／山岳甲兵(P.081)／森の乙女(P.082)／飛行小隊(P.082)／断食芋虫(P.083)／天鳴地響(P.083)
鉱石系 ※4	鉄鉱／黒鉄鉱／ミスリル鉱／銀鉱
入手BF	ゲルスバ山の茸畑(P.080)／石竜の双璧(P.080)／降下猟兵(P.081)／山岳甲兵(P.081)／森の乙女(P.082)／飛行小隊(P.082)／断食芋虫(P.083)／天鳴地響(P.083)
材木系 ※5	エルム原木／チェスナット原木
入手BF	ゲルスバ山の茸畑(P.080)／石竜の双璧(P.080)／降下猟兵(P.081)／山岳甲兵(P.081)／森の乙女(P.082)／飛行小隊(P.082)／断食芋虫(P.083)／天鳴地響(P.083)
インゴット系 ※6	ミスリルインゴット／ダークインゴット／ゴールドインゴット／プラチナインゴット
入手BF	剣闘士の得物(P.084)／凶狗四天王(P.084)／生ける屍(P.088)／人形工房(P.088)／虎視眈眈(P.089)／戦う羊(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／刻一刻(P.090)／爆走爬竜(P.091)／三つの葛籠(P.091)／餓鬼武者(P.092)／四界の神像(P.092)／攻城剛力組(P.096)
骨材系 ※7	珊瑚のかけら／雄羊の角／飛竜の鱗／魔人の角
入手BF	凶狗四天王(P.084)／剣闘士の得物(P.084)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)／戦う羊(P.089)／虎視眈眈(P.089)／刻一刻(P.090)／拳闘士の獲物(P.090)／三つの葛籠(P.091)／爆走爬竜(P.091)／四界の神像(P.092)／餓鬼武者(P.092)／攻城剛力組(P.096)／屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／蝿の王(P.101)／眠れる牡羊(P.102)／紅蓮の翼(P.102)／会議は踊る(P.103)／軍隊蠍の行軍(P.103)／破滅の壺(P.104)／飛竜の眷族(P.104)／模倣魔(P.105)／龍円舞曲(P.105)／四季悪日(P.106)／蜘蛛の神(P.106)／伝説のチャンピオン(P.107)／戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)／真龍(P.109)
原木系 ※8	マホガニー原木／埋れ木／エボニー原木
入手BF	凶狗四天王(P.084)／剣闘士の得物(P.084)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)／虎視眈眈(P.089)／戦う羊(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／刻一刻(P.090)／三つの葛籠(P.091)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)／四界の神像(P.092)／攻城剛力組(P.096)／屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／蝿の王(P.101)／紅蓮の翼(P.102)／眠れる牡羊(P.102)／会議は踊る(P.103)／軍隊蠍の行軍(P.103)／破滅の壺(P.104)／飛竜の眷族(P.104)／模倣魔(P.105)／龍円舞曲(P.105)／四季悪日(P.106)／蜘蛛の神(P.106)／伝説のチャンピオン(P.107)／戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)／真龍(P.109)
鉱石系 ※9	金鉱／ミスリル鉱／白金鉱／黒鉄鉱
入手BF	凶狗四天王(P.084)／剣闘士の得物(P.084)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)／虎視眈眈(P.089)／戦う羊(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／刻一刻(P.090)／三つの葛籠(P.091)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)／四界の神像(P.092)／攻城剛力組(P.096)／第11軍団独立支隊(P.099)／屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／蝿の王(P.101)／紅蓮の翼(P.102)／眠れる牡羊(P.102)／会議は踊る(P.103)／軍隊蠍の行軍(P.103)／破滅の壺(P.104)／飛竜の眷族(P.104)／模倣魔(P.105)／龍円舞曲(P.105)／四季悪日(P.106)／蜘蛛の神(P.106)／伝説のチャンピオン(P.107)／戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)／真龍(P.109)
入手BF	凶狗四天王(P.084)／剣闘士の得物(P.084)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)／虎視眈眈(P.089)／戦う羊(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／刻一刻(P.090)／三つの葛籠(P.091)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)／四界の神像(P.092)／攻城剛力組(P.096)
薬品系 ※11	リレイザー／バイルエリクサー
入手BF	凶狗四天王(P.084)／剣闘士の得物(P.084)／光る眼(P.085)／地獄の尻尾(P.085)／噂のスライム(P.086)／地竜大王(P.086)／居候妖精(P.087)／上様御一行(P.087)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)／虎視眈眈(P.089)／戦う羊(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／刻一刻(P.090)／三つの葛籠(P.091)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)／四界の神像(P.092)／攻城剛力組(P.096)
宝石系 ※12	ペリドット／ガーネット／真珠／黒真珠／ターコイズ／ゴシェナイト／アメトリン／スフェーン
入手BF	光る眼(P.085)／地獄の尻尾(P.085)／噂のスライム(P.086)／地竜大王(P.086)／居候妖精(P.087)／上様御一行(P.087)
原木系 ※13	ホワイトオーク原木／ローズウッド原木
入手BF	光る眼(P.085)／地獄の尻尾(P.085)／噂のスライム(P.086)／地竜大王(P.086)／居候妖精(P.087)／上様御一行(P.087)
宝石系 ※14	ジェダイド／アクアマリン／ペイナイト／クリソベリル／ムーンストーン／サンストーン／ジルコン／フローライト
入手BF	八つ裂き旅団(P.093)／暴走戦車(P.093)／鉄甲突撃隊(P.094)／南海の魔神(P.094)／天誅六人衆(P.095)／美髯公(P.095)／攻城剛力組(P.096)／死生の苦輪(P.096)／ドーフェ兄弟(P.097)／蒼の血族(P.097)／潜行特務隊(P.098)／特命介錯人(P.098)／第11軍団独立支隊(P.099)
薬品系 ※15	ハイリレイザー／バイルエリクサー+1
入手BF	八つ裂き旅団(P.093)／暴走戦車(P.093)／鉄甲突撃隊(P.094)／南海の魔神(P.094)／天誅六人衆(P.095)／美髯公(P.095)／攻城剛力組(P.096)／死生の苦輪(P.096)／ドーフェ兄弟(P.097)／蒼の血族(P.097)／潜行特務隊(P.098)／特命介錯人(P.098)／第11軍団独立支隊(P.099)
原木系 ※16	エボニー原木／マホガニー原木
入手BF	八つ裂き旅団(P.093)／暴走戦車(P.093)／鉄甲突撃隊(P.094)／南海の魔神(P.094)／天誅六人衆(P.095)／美髯公(P.095)／攻城剛力組(P.096)／死生の苦輪(P.096)／ドーフェ兄弟(P.097)／蒼の血族(P.097)／潜行特務隊(P.098)／特命介錯人(P.098)／第11軍団独立支隊(P.099)
チップ系 ※17	レッドチップ／クリアチップ／グリーンチップ／イエローチップ／パープルチップ／ブルーチップ／ホワイトチップ／ブラックチップ
入手BF	攻城剛力組(P.096)
属性鉱石系 ※18	炎の鉱石／氷の鉱石／風の鉱石／土の鉱石／雷の鉱石／水の鉱石／光の鉱石／闇の鉱石
入手BF	特命介錯人(P.098)／潜行特務隊(P.098)／第11軍団独立支隊(P.099)
布系 ※19	金糸／虹布／羅紗
入手BF	屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／蝿の王(P.101)／紅蓮の翼(P.102)／眠れる牡羊(P.102)／会議は踊る(P.103)／軍隊蠍の行軍(P.103)／破滅の壺(P.104)／飛竜の眷族(P.104)／模倣魔(P.105)／龍円舞曲(P.105)／四季悪日(P.106)／蜘蛛の神(P.106)／伝説のチャンピオン(P.107)／戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)／真龍(P.109)
宝石系 ※20	エメラルド／ルビー／ダイアモンド／スピネル／デスストーン／サファイア／エンジェルストーン／トパーズ
入手BF	飛竜の眷族(P.104)／伝説のチャンピオン(P.107)
鉱石系 ※21	白金鉱／黒鉄鉱／オリハルコン鉱／アダマン鉱
入手BF	紅蓮の翼(P.102)／動く島(P.108)／ひとまねことり(P.128)／ローリングバグズ(P.128)／タラッカの笛吹き(P.129)
妙薬系 ※22	剛力の薬／器用の薬／元気の薬／機敏の薬／知恵の薬／意志の薬／魅了の薬／イカロスウィング
入手BF	戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)／真龍(P.109)／ひとまねことり(P.128)／ローリングバグズ(P.128)／タラッカの笛吹き(P.129)／ブークの幻影(P.129)／詠唱中は別の顔(P.130)／オロボンの呪縛(P.130)
薬品系 ※23	ハイエーテル+3／ハイポーション+3／ハイリレイザー／バイルエリクサー+1
入手BF	戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)／真龍(P.109)
インゴット系 ※24	ミスリルインゴット／ダークインゴット／ゴールドインゴット／スチールインゴット
入手BF	八つ裂き旅団(P.093)／暴走戦車(P.093)／鉄甲突撃隊(P.094)／南海の魔神(P.094)／天誅六人衆(P.095)／美髯公(P.095)／攻城剛力組(P.096)／死生の苦輪(P.096)／ドーフェ兄弟(P.097)／蒼の血族(P.097)／潜行特務隊(P.098)／特命介錯人(P.098)／第11軍団独立支隊(P.099)
からくり部品系 ※25	T. スプリングII／ラウドスピーカーII／アクセラレーターII／アーマープレートII／スタビライザーII／マナジャマーII／A. リペアキットII／マナタンクII
入手BF	ひとまねことり(P.128)／ローリングバグズ(P.128)／タラッカの笛吹き(P.129)／ブークの幻影(P.129)／詠唱中は別の顔(P.130)／オロボンの呪縛(P.130)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです

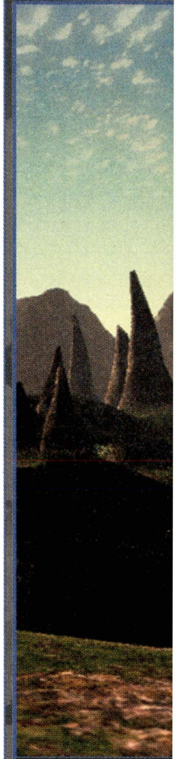


BF戦利品武器データ

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
格闘	クロスカウンター	50	モ	D+19 隔+96 命中+3 回避−10 カウンター+5	ドーフェ兄弟(P.097)
	スパルタンセスタスⓇ	58	モ	D+20 隔+113 命中+2	天誅六人衆(P.095)/蒼の血族(P.097)
	デストロイヤーⓇⒺ	73	戦モ赤シナ暗獣狩踊	D+5 隔+48 潜在能力:D+18 クリティカルヒット+6%	会議は踊る(P.103)/模倣魔(P.105)/龍円舞曲(P.105)
	トーニィバタⓇ	40	モ	D+11 隔+96 VIT+3	光る眼(P.085)/人形工房(P.088)/生ける屍(P.088)
	ブラトーンセスタス	20	戦モ赤シナ暗獣狩踊	D+4 隔+48	恐怖の狙撃手(P.078)/甲殻小隊(P.079)
	マーシャルナックル	72	モ	D+16 隔+96 TPボーナス	ウルガランの聖牛(P.121)
	ミーティアセスタスⓇ	71	モ	D+8 隔+36 STR+3 VIT+4 モクシャ+1	戦慄の角(P.108)/動く島(P.108)
	ワーグバグナウⓇ	72	戦モ赤シ暗獣忍か踊	D+13 隔+60 潜在能力:D+18	風と共に(P.122)/トーテンタンツ(P.123)
短剣	アヌビスナイフⓇ	65	戦シ暗狩忍コか踊	D22 隔212 毒:クリティカルヒット+7% エンチャント:毒 <50/50 0:30[30:00,0:30]>	軍隊蠍の行軍(P.103)
	アルジェントダガーⓇ	72	黒召学	D22 隔200 回避−1 精霊魔法スキル+3	紅蓮の翼(P.102)/伝説のチャンピオン(P.107)
	カルヴェリーダガーⓇ	42	シ	D14 隔183 DEX+3	上様御一行(P.087)/人形工房(P.088)/生ける屍(P.088)
	ジョングルーダガーⓇ	42	吟	D14 隔183 STR+2 CHR+1	上様御一行(P.087)/人形工房(P.088)/生ける屍(P.088)
	スティレットⓇ	71	シ	D31 隔195 DEX+4 AGI+2 敵対心+1	動く島(P.108)/真龍(P.109)
	タイユフェルダガーⓇ	70	戦赤シ獣吟狩忍コ踊	D27 隔187 命中−1 弦楽器スキル+3	飛竜の眷族(P.104)/伝説のチャンピオン(P.107)
	タナトスバゼラードⓇ	74	戦黒赤シナ吟忍学	D28 隔191 攻−1 弱体魔法スキル+4	紅蓮の翼(P.102)/飛竜の眷族(P.104)
	チキンナイフⓇ	58	シ	D21 隔176 追加効果:とんずら	鉄甲突撃隊(P.094)/蒼の血族(P.097)
	トレーラークク リ	61	戦シナ暗吟狩忍コか踊	D19 隔195 飛命+14	死生の苦輪(P.096)
	ハートスナッチャーⓇⒺ	73	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	D15 隔205 潜在能力:D30 クリティカルヒット+6%	恐鳥の歌(P.101)/軍隊蠍の行軍(P.103)/龍円舞曲(P.105)
	ブラオドルヒⓇ	72	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	D26 隔178 潜在能力:D33	巨人の旦那(P.123)/トーテンタンツ(P.123)
	ブラトーンダガー	20	赤シ吟狩忍	D8 隔150	闇夜の舞姫(P.078)/甲殻小隊(P.079)
	ホプリテスハルパー	68	戦シ	D32 隔210	模倣魔(P.105)/龍円舞曲(P.105)/四季悪日(P.106)
	マーシャルナイフ	72	戦赤シ獣吟狩忍コ踊	D27 隔186 TPボーナス	幻の右(P.119)
	マグネットナイフ	70	シ	D32 隔201 回避−10 追加効果:ヘヴィ	ブークの幻影(P.129)
片手剣	アラミスレイピアⓇ	59	赤	D30 隔202 命中+3 受け流しスキル+5	天誅六人衆(P.095)/蒼の血族(P.097)
	カンパニーフルーレ	65	戦赤ナ吟竜コ踊	D36 隔224	ブークの幻影(P.129)
	グラージソードⓇ	39	ナ	D26 隔240 敵対心+1	光る眼(P.085)/噂のスライム(P.086)/人形工房(P.088)
	ゲビエⓇ	73	赤	D38 隔226 STR+1 MND+6 追加効果:防御力ダウン	戦慄の角(P.108)/真龍(P.109)
	ダイセクターⓇⒺ	72	戦赤シナ暗吟狩忍竜青	D23 隔231 潜在能力:D36 クリティカルヒット+6%	猛鳥の食卓(P.100)/会議は踊る(P.103)/龍円舞曲(P.105)
	チュトラリーⓇ	68	戦黒赤シナ暗獣吟狩忍竜コ踊	D35 隔226 HP+30 攻−10 防+14	應龍来来(P.125)
	デュランダル	71	ナ	D40 隔240 VIT+7 敵対心+1	模倣魔(P.105)/龍円舞曲(P.105)/四季悪日(P.106)
	ドラグヴァンディルⓇ	59	ナ	D40 隔264 MND+1 追加効果:麻痺	ハつ裂き旅団(P.093)/蒼の血族(P.097)
	バイヤールソードⓇ	73	ナ	D43 隔240 STR+3 MND+3 追加効果:回避率ダウン	戦慄の角(P.108)/真龍(P.109)
	ブザードタックⓇ	40	赤	D23 隔224 DEX+1 魔法剣ダメージ+2 魔法剣効果時間+5	光る眼(P.085)/噂のスライム(P.086)/人形工房(P.088)
	ブラトーンスパタ	20	戦赤シナ暗吟狩忍竜青	D15 隔231	恐怖の狙撃手(P.078)/悩殺三姉妹(P.079)
	プリンスリソードⓇ	72	ナ	D47 隔264 STR+4 VIT−6 CHR−6 敵対心−6	動く島(P.108)
	マーシャルアネラス	72	戦赤ナ暗青コ	D39 隔240 TPボーナス	唇亡びて(P.121)
	メンサーエペ	73	戦赤ナ吟竜コ踊	D39 隔224	詠唱中は別の顔(P.130)
	リーチシミター	60	戦シ暗獣狩侍青	D38 隔236 MP+12 追加効果:MP吸収	ひとまねこどり(P.128)
両手剣	クルードソード	70	戦ナ暗	D76 隔444 ウェポンバッシュ+15	詠唱中は別の顔(P.130)
	錆びた大剣	1	戦ナ暗	D14 隔456	剣闘士の得物(P.084)
	サブドゥアⓇⒺ	72	戦ナ暗	D72 隔444 潜在能力:D85 クリティカルヒット+6%	龍円舞曲(P.105)/四季悪日(P.106)
	バランソードⓇ	73	ナ	D83 隔466 HP+13 STR+2 INT+4	紅蓮の翼(P.102)/伝説のチャンピオン(P.107)
	バリンソードⓇ	73	暗	D84 隔480 MP+13 STR+4 INT+2	紅蓮の翼(P.102)/飛竜の眷族(P.104)
	ブラトーンソード	20	ナ暗	D33 隔444	闇夜の舞姫(P.078)/甲殻小隊(P.079)
	マーシャルソード	72	戦ナ暗	D76 隔444 TPボーナス	白ウサギの後を(P.120)
片手斧	ウッドヴィルアクスⓇ	72	戦暗獣狩	D50 隔288 STR+4 詠唱中断率5%ダウン	紅蓮の翼(P.102)/飛竜の眷族(P.104)
	カブラカンアクスⓇ	59	獣	D42 隔288 MND+3 CHR+3 命中+4 追加効果:スロウ	ハつ裂き旅団(P.093)/蒼の血族(P.097)
	クリークスパイルⓇ	70	戦暗獣狩	D48 隔276 AGI+5 飛命+4 飛攻+8	戦慄の角(P.108)/動く島(P.108)
	錆びた鎚鉾	22	戦暗獣	D22 隔321	剣闘士の得物(P.084)
	ジャガーノートⓇ	70	戦獣	D46 隔288 HP+18 STR+3 AGI−3 攻+30	真龍(P.109)
	ド・サントレアクスⓇ	39	獣	D28 隔288 あやつる+1	光る眼(P.085)/噂のスライム(P.086)/人形工房(P.088)
	ブラトーンアクス	20	戦暗獣狩	D19 隔276	闇夜の舞姫(P.078)/甲殻小隊(P.079)
	マーシャルアクス	72	戦暗獣狩	D46 隔276 TPボーナス	猛進転進(P.122)
	マンイーターⓇ	73	戦暗獣狩	D43 隔276 潜在能力:D49	風と共に(P.122)/トーテンタンツ(P.123)
	レオパルドアクスⓇ	72	獣	D49 隔288 STR+3 MND−1 CHR+3 追加効果:毒	動く島(P.108)/真龍(P.109)
	レトリビューターⓇⒺ	72	戦暗獣狩	D33 隔312 潜在能力:D46 クリティカルヒット+6%	眠れる牡羊(P.102)/模倣魔(P.105)
両手斧	ウォーダンサー	70	戦暗	D89 隔504 潜在能力:隔474	詠唱中は別の顔(P.130)
	ガウェインアクスⓇ	71	戦	D90 隔504 STR+1 VIT+5 AGI−2 追加効果:麻痺	戦慄の角(P.108)/動く島(P.108)
	フォルセティアクスⓇ	58	戦	D78 隔489 STR+1 追加効果:風ダメージ	天誅六人衆(P.095)/蒼の血族(P.097)
	ブラトーンカッター	20	戦暗	D32 隔504	恐怖の狙撃手(P.078)/悩殺三姉妹(P.079)
	ホラーヴォウジェⓇ	37	戦暗	D60 隔489 VIT+1 攻+8	燃ゆる高空(P.116)
	マーシャルブージ	72	戦暗	D88 隔504 TPボーナス	雪こんこん(P.120)
	雷斧Ⓡ	42	戦	D63 隔504 追加効果:雷ダメージ	光る眼(P.085)/人形工房(P.088)/生ける屍(P.088)
	ランページャーⓇⒺ	72	戦暗	D74 隔504 潜在能力:D87 クリティカルヒット+6%	眠れる牡羊(P.102)/軍隊蠍の行軍(P.103)
両手鎌	ヴァサーゴサイズⓇ	58	暗	D84 隔528 HP−5% 命中+5	鉄甲突撃隊(P.094)/蒼の血族(P.097)
	キングメーカーⓇ	70	戦暗獣	D85 隔480 MP+20 CHR+5	紅蓮の翼(P.102)/伝説のチャンピオン(P.107)
	グレープディガーⓇⒺ	73	戦黒暗獣	D74 隔490 潜在能力:D87 クリティカルヒット+6%	猛鳥の食卓(P.100)/恐鳥の歌(P.101)/眠れる牡羊(P.102)
	ハヴォックサイズⓇ	70	暗	D91 隔513 STR+2 VIT−2 INT+4 追加効果:MP吸収	動く島(P.108)/真龍(P.109)

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
両手鎌	バハムートザグナルⓇⒺ	75	戦暗獣	D24 隔480 時々2～3回攻撃	帝龍降臨(P.125)
	プラトーンザグナル	20	戦暗獣	D34 隔470	恐怖の狙撃手(P.078)／甲殻小隊(P.079)
	マーシャルサイズ	72	暗	D92 隔528 TPボーナス	幻の右(P.119)
	ミューティレーターⓇ	40	暗	D62 隔502 命中+3	光る眼(P.085)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)
両手槍	岩融Ⓡ	73	侍竜	D66 隔396 潜在能力:D71	巨人の貝塚(P.123)／トーテンタンツ(P.123)
	権藤鎮教ⓇⒺ	72	戦侍竜	D72 隔480 潜在能力:D85 クリティカルヒット+6%	眠れる牡羊(P.102)／会議は踊る(P.103)
	シュヴァルツランスⓇ	60	竜	D82 隔551 STR+2 VIT+4	蒼の血族(P.097)
	シルトロンスピアⓇ	70	戦ナ侍竜	D70 隔396 STR+5 受け流しスキル+6	飛竜の眷族(P.104)／伝説のチャンピオン(P.107)
	トーナメントランス	75	竜	D91 隔492 ストアTP+3	プークの幻影(P.129)
	ドライツァックⓇ	72	竜	D87 隔477 STR+4 DEX+1 追加効果:攻撃力ダウン	戦慄の角(P.108)／真龍(P.109)
	ビアワードランスⓇ	40	竜	D60 隔478 AGI+2	光る眼(P.085)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)
	ブールドナスⓇ	70	竜	D84 隔478	飛竜の眷族(P.104)
	プラトーンランス	20	竜	D37 隔492	闇夜の舞姫(P.078)／甲殻小隊(P.079)
	マーシャルランス	72	竜	D84 隔492 TPボーナス	昏亡びて(P.121)
片手刀	今剣Ⓡ	67	忍	D35 隔227 敵対心+2	應龍来来(P.125)
	雲次Ⓡ	72	忍	D32 隔201 STR+2 DEX+4 AGI−1 モクシャ+1	飛竜の眷族(P.104)／伝説のチャンピオン(P.107)
	雲生Ⓡ	71	忍	D31 隔201 STR+3 DEX+3 VIT−1 モクシャ+1	戦慄の角(P.108)／真龍(P.109)
	御歯黒Ⓡ	39	忍	D20 隔195 STR+1 DEX+1	上様御一行(P.087)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)
	影法師	50	忍	D24 隔190 追加効果:バインド	刻一刻(P.090)
	雁行	20	忍	D12 隔227	闇夜の舞姫(P.078)／悩殺三姉妹(P.079)
	西蓮Ⓡ	60	忍	D31 隔238 STR+3 闇曜日:STR+7 敵対心+1	蒼の血族(P.097)
	軍鶏	72	忍	D33 隔232 TPボーナス	白ウサギの後を(P.120)
	千手院力王ⓇⒺ	72	忍	D25 隔227 潜在能力:D38 クリティカルヒット+6%	屍臭病予防(P.100)／軍隊蟻の行軍(P.103)
	仏法僧Ⓡ	50	忍	D25 隔190 STR+2 DEX+2 AGI+2	アトランテスの愛鳥(P.117)／甲鉄竜(P.117)
両手刀	大伝多	48	侍	D63 隔450	刻一刻(P.090)
	鬼丸Ⓡ	73	侍	D77 隔450 潜在能力:D83	風と共に(P.122)／トーテンタンツ(P.123)
	面影Ⓡ	60	侍	D66 隔420 DEX+4 ストアTP+2	蒼の血族(P.097)
	景秀Ⓡ	40	侍	D54 隔420 VIT+2	上様御一行(P.087)／人形工房(P.088)／生ける屍(P.088)
	群狼丸	20	侍	D33 隔450	闇夜の舞姫(P.078)／悩殺三姉妹(P.079)
	小龍景光Ⓡ	50	侍	D67 隔450 STR+1 命中+2	アトランテスの愛鳥(P.117)／甲鉄竜(P.117)
	神息Ⓡ	72	侍	D80 隔450 STR+5 AGI+1 INT−1 追加効果:TP吸収	戦慄の角(P.108)／真龍(P.109)
	破軍	72	侍	D75 隔450 TPボーナス	猛進転進(P.122)
	骨喰Ⓡ	70	侍忍	D68 隔420	紅蓮の翼(P.102)
	道芝の露ⓇⒺ	72	侍忍	D65 隔420 潜在能力:D78 クリティカルヒット+6%	屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)
片手棍	クラーケンクラブⓇ	63	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召	D11 隔264 時々2～8回攻撃	南海の魔神(P.094)
	シールメイスⓇ	39	白	D21 隔300 MND+2 神聖魔法スキル+1	噂のスライム(P.086)／上様御一行(P.087)／人形工房(P.088)
	ドミニオンメイスⓇ	59	白	D29 隔300 MND+7 追加効果:HP回復	天誅六人衆(P.095)／蒼の血族(P.097)
	パーガトリーメイスⓇ	70	白	D41 隔324 STR+3 MND+3 追加効果:スタン	戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)
	フェイワンドⓇ	58	黒	D15 隔216 INT+7 追加効果:MP吸収	鉄甲突撃隊(P.094)／蒼の血族(P.097)
	プラトーンメイス	20	白黒召学	D14 隔300	恐怖の狙撃手(P.078)／甲殻小隊(P.079)
	マーシャルワンド	72	白黒ナ召	D35 隔290 TPボーナス	猛進転進(P.122)
	モルゲンステルンⓇⒺ	72	白ナ	D27 隔310 潜在能力:D40 クリティカルヒット+6%	屍臭病予防(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／四季悪日(P.106)
	レイズIIロッドⓇ	56	白	D10 隔288 MND+2 エンチャント:レイズ <20／20 0:30[1:00,0:30]>	トーテンタンツ(P.123)
	レイズロッドⓇ	25	白	D20 隔288 MND+4 エンチャント:レイズII <20／20 0:30[1:00,0:30]>	アトランテスの愛鳥(P.117)
両手棍	アルカラウスポールⓇ	60	召	D48 隔402 INT+4 MND+4 追加効果:MP吸収	蒼の血族(P.097)
	癒しの杖	55	白	D29 隔366 MP+50 ケアル回復量+10%	戦慄の角(P.108)
	カプリコンスタッフⓇ	74	モ白ナ竜	D43 隔366 ヘイスト+5%	紅蓮の翼(P.102)／伝説のチャンピオン(P.107)
	グリムスタッフⓇ	71	召	D60 隔390 STR+5 MND+6 追加効果:HP吸収	動く島(P.108)／真龍(P.109)
	ゼンポールⓇ	72	戦モ白黒赤獣吟召学	D55 隔402 MP+24 ヒーリングMP+2	戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)
	ソムヌスシグナⓇ	72	黒	D62 隔402 STR+6 MND+5 CHR−1 追加効果:睡眠	動く島(P.108)／真龍(P.109)
	ダスキースタッフⓇ	40	黒	D20 隔366 MP+22 暗黒魔法スキル+3	噂のスライム(P.086)／上様御一行(P.087)／人形工房(P.088)
	チャンタースタッフⓇ	40	戦モ白黒赤獣吟召学	D20 隔366 INT−6 MND+6 CHR+6 歌唱スキル+4	アトランテスの愛鳥(P.117)／甲鉄竜(P.117)
	チュルソスシュタプⓇⒺ	73	戦モ白黒ナ吟竜召学	D52 隔402 潜在能力:D65 クリティカルヒット+6%	屍臭病予防(P.100)／四季悪日(P.106)
	ドラゴンスタッフⓇⒺ	40	召	D18 隔366 MP+20 召喚獣維持費−1	帝龍降臨(P.125)
	バハムートスタッフⓇⒺ	75	召	D55 隔366 MP+30 召喚魔法スキル+5 召喚獣維持費−3	帝龍降臨(P.125)
	ヒンメルシュトックⓇ	40	召	D19 隔366 MP+63 契約の履行使用間隔+3	噂のスライム(P.086)／上様御一行(P.087)／人形工房(P.088)
	プラトーンポール	20	戦モ白黒赤獣吟召学	D13 隔366	闇夜の舞姫(P.078)／悩殺三姉妹(P.079)
	プリラティクポールⓇ	71	All Jobs	D55 隔402 INT−4 MND+4 耐火+6 耐氷+6 耐風+6 耐土+6 耐雷+6 耐水+6 耐光+6 耐闇+6 回復魔法スキル+10	真龍(P.109)
	マーシャルスタッフ	72	モ白黒ナ竜召学	D56 隔390 TPボーナス	雪こんこん(P.120)
	ワイバーンパーチⓇ	73	戦モ白黒ナ吟竜召学	D57 隔402 飛竜:HP+50	紅蓮の翼(P.102)／飛竜の眷族(P.104)
弓術	エウリュトスボウ	55	狩	D71 隔490 STR+3 AGI+3 飛命+2 飛攻+23	ドーフェ兄弟(P.097)
	エクスパンジャーⓇⒺ	72	戦赤シナ暗獣狩侍忍	D26 隔360 飛命+9 潜在能力:D39	恐鳥の歌(P.101)／軍隊蟻の行軍(P.103)／模倣魔(P.105)／ 四季悪日(P.106)
	サルンガⓇ	59	狩	D72 隔720 STR+1 INT+1 飛命+8	ハつ裂き旅団(P.093)／蒼の血族(P.097)
	シカーボウⓇ	40	狩	D54 隔540 飛命+4 飛攻+12	噂のスライム(P.086)／上様御一行(P.087)／人形工房(P.088)
	プラトーンボウ	20	戦赤シナ暗獣狩侍忍	D15 隔360	恐怖の狙撃手(P.078)／甲殻小隊(P.079)
	マーシャルボウ	72	戦ナ暗狩侍	D67 隔540 TPボーナス	ウルガランの聖牛(P.121)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



◆BF戦利品武器データのつづき

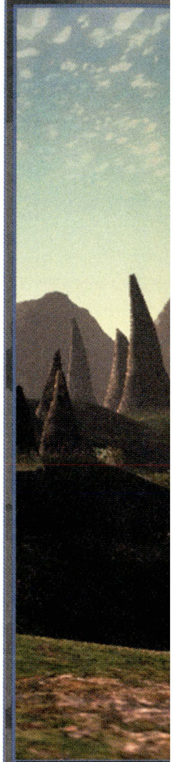
分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
射撃	アームブルストⓇ	58	戦シ暗狩	D34 隔288 飛命+3 飛攻+10	蒼の血族(P.097)
	グロウナーボウⓇ	70	狩	D40 隔320 AGI+4 飛命+12 飛攻+3	動く島(P.108)／真龍(P.109)
	コフィンメーカーⓇⒺ	72	シ狩忍コ	D27 隔600 飛命+9 潜在能力:D40	猛鳥の食卓(P.100)／会議は踊る(P.103)／模倣魔(P.105)
	サグザンバーハⓇ	40	戦シ暗狩	D24 隔288 AGI+1 飛命+2	燃ゆる高空(P.116)
	ジシュカクロスボウⓇ	71	シ狩	D28 隔216 飛命+8	飛竜の眷族(P.104)／伝説のチャンピオン(P.107)
	プラトーンガン	20	シ狩忍コ	D15 隔600	恐怖の狙撃手(P.078)／悩殺三姉妹(P.079)
	マーシャルガン	72	狩コ	D39 隔612 TPボーナス	雪こんこん(P.120)
投てき	アストラルポットⓇⒺ	61	召	エンチャント:召喚獣の魔法攻撃力アップ <20／20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(召)(P.118)
	オプチカルニードルⓇ	50	All Jobs	命中+1	四界の神像(P.092)
	火浣布Ⓡ	50	竜	攻+2 被ブレスダメージ-2%	四界の神像(P.092)
	スピリットランタンⓇⒺ	61	黒	エンチャント:精霊魔法効果アップ <20／20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(黒)(P.118)
	デスチャクラムⓇⒺ	61	青	D28 隔294 エンチャント:MPmax+5% <20／20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(青)(P.118)
	ナザル・ボンジュウⓇ	50	白黒吟召か学	INT+1 MND+1 CHR+2	四界の神像(P.092)
	軒猿手裏剣Ⓡ	73	忍	D85 隔192 飛命+18 敵対心+2	戦慄の角(P.108)／真龍(P.109)
	ヒーリングフェザーⓇⒺ	61	白	エンチャント:回復魔法効果アップ <20／20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(白)(P.118)
	プラトーンエッジ	20	シ狩	D13 隔294	闇夜の舞姫(P.078)／悩殺三姉妹(P.079)
	プラトーンディスク	20	シ忍青踊	D11 隔286	恐怖の狙撃手(P.078)／悩殺三姉妹(P.079)
	ヘッジホッグボム	70	All Jobs	MP+30 敵対心-1	昏亡びて(P.121)
	マントラコインⓇ	50	白黒赤召青学	MP+12	四界の神像(P.092)
	ライトブーメランⓇ	60	戦シ狩	D28 隔294 DEX+2 飛命+8	蒼の血族(P.097)
	リフレシュムスクⓇⒺ	61	ナ	エンチャント:リフレシュ <20／20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(ナ)(P.118)
	ワイバーンフィードⓇⒺ	61	竜	エンチャント:飛竜にリジェネ <20／20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(竜)(P.118)
グリップ	クレイモアグリップ	65	All Jobs	クリティカルヒット+3%	屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／蝿の王(P.101)／紅蓮の翼(P.102)／眠れる牡羊(P.102)／軍隊蠍の行軍(P.103)／会議は踊る(P.103)／破滅の壺(P.104)／飛竜の眷族(P.104)
	ポールグリップ	60	All Jobs	ダブルアタック+2%	屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／蝿の王(P.101)／紅蓮の翼(P.102)／眠れる牡羊(P.102)／軍隊蠍の行軍(P.103)／会議は踊る(P.103)／破滅の壺(P.104)／飛竜の眷族(P.104)／龍円舞曲(P.105)／模倣魔(P.105)／四季悪日(P.106)／蜘蛛の神(P.106)／伝説のチャンピオン(P.107)
	スピアストラップ	65	All Jobs	HP+10 MP+10 DEX+3	屍臭病予防(P.100)／猛鳥の食卓(P.100)／恐鳥の歌(P.101)／蝿の王(P.101)／紅蓮の翼(P.102)／龍円舞曲(P.105)／模倣魔(P.105)／四季悪日(P.106)／蜘蛛の神(P.106)／伝説のチャンピオン(P.107)
	ソードストラップ	55	All Jobs	両手武器攻撃間隔-3%	眠れる牡羊(P.102)／軍隊蠍の行軍(P.103)／会議は踊る(P.103)／破滅の壺(P.104)／飛竜の眷族(P.104)／龍円舞曲(P.105)／模倣魔(P.105)／四季悪日(P.106)／蜘蛛の神(P.106)／伝説のチャンピオン(P.107)
管楽器	狂乱の横笛Ⓡ	66	吟	STR+2 INT-4 CHR-4 潜在能力:STR+4	巨人の貝塚(P.123)／トーテンタンツ(P.123)
	ハーメルンフルートⓇ	58	吟	CHR+2 回避+3 レクイエム+2	八つ裂き旅団(P.093)／蒼の血族(P.097)
	ハーレクインホルンⓇ	70	吟	マズルカ+2	戦慄の角(P.108)／動く島(P.108)
	レクイエムフルート	72	吟	レクイエム+4	オロボンの呪縛(P.130)
弦楽器	エンゼルライアーⓇ	71	吟	ヒムヌス+2 ヘイスト+2%	戦慄の角(P.108)
	ナースメイドハープ	60	吟	ララバイ+2	死生の苦輪(P.096)
	嘆きの竪琴	70	吟	スレノディ+3	模倣魔(P.105)／龍円舞曲(P.105)／四季悪日(P.106)

BF戦利品防具データ

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
盾	アシガルタージェⓇ	30	All Jobs	防4 潜在能力:投てきスキル+5	降下猟兵(P.081)
	アストラルシールドⓇ	58	白黒赤ナ暗召青学	耐火+2 耐氷+2 耐風+2 耐土+2 耐雷+2 耐水+2 耐光+2 耐闇+2 30HPをMPに変換	鉄甲突撃隊(P.094)
	アブゾシールドⓇ	71	戦白赤シナ獣侍	防18 HP+16 VIT+2 エンチャント:コンテージョン <20／20 0:30[1:00:00,0:30]>	恐鳥の歌(P.101)
	ウィザードシールドⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力:STR+2	天鳴地響(P.083)
	エレガントシールドⓇ	40	黒吟召か	防1 MP+6 CHR+1	生ける屍(P.088)
	キラータージェⓇ	30	All Jobs	防4 潜在能力:MP+5 CHR+2	森の乙女(P.082)
	ゲニンアスピスⓇ	30	All Jobs	防6 潜在能力:攻+5	森の乙女(P.082)
	ジェニットシールドⓇ	38	ナ暗	防10 VIT+1	生ける屍(P.088)
	シンガーシールドⓇ	30	All Jobs	防4 潜在能力:受け流しスキル+5	凶狗四天王(P.084)
	ストライクシールドⓇ	40	戦白赤シナ獣侍	防6 攻+6	地竜大王(P.086)
	トリマーアスピスⓇ	30	All Jobs	防4 潜在能力:MND+2	天鳴地響(P.083)

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
盾	バランスバックラーⓇ	40	戦赤ナ獣侍	防9 命中+3	居候妖精(P.087)
	バリットタージェⓇ	30	All Jobs	防6 潜在能力:AGI+2	降下猟兵(P.081)
	パルメリンシールド	72	ナ	防20 被ダメージ−2%	眠れる牡羊(P.102)/会議は踊る(P.103)/軍隊蠍の行軍(P.103)
	ビーターアスピスⓇ	30	All Jobs	防3 潜在能力:回避+2	ゲルスバ山の茸畑(P.080)
	ヒーラーシールドⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力:DEX+2	森の乙女(P.082)
	ビルファーアスピスⓇ	30	All Jobs	防3 潜在能力:盾スキル+5	ゲルスバ山の茸畑(P.080)
	マシーナリタージェⓇ	30	All Jobs	防6 潜在能力:HP+5 MP+10	ゲルスバ山の茸畑(P.080)
	マジシャンシールドⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力:HP+10 MP+5	凶狗四天王(P.084)
	レスラーアスピスⓇ	30	All Jobs	防4 潜在能力:INT+2	降下猟兵(P.081)
	ワーロックシールドⓇ	30	All Jobs	防4 潜在能力:HP+7 MP+7	凶狗四天王(P.084)
	ワイバーンタージェⓇ	30	All Jobs	防4 潜在能力:ヘイスト+1%	天鳴地響(P.083)
頭	蝙蝠兜	75	モ侍忍	防27 暗闇:クリティカルヒット+5% ウェポンスキルの命中+5 エンチャント:暗闇 <50/50 0:30[30:00,0:30]>	オロボンの呪縛(P.130)
	皇帝羽虫の髪飾りⓇ	24	All Jobs	HP−15 DEX+3 AGI+3 回避+10	降下猟兵(P.081)
	サボテンダーリボンⓇ	70	All Jobs	AGI+4 耐火+9 レジストスリープ効果アップ レジストパライズ効果アップ	伝説のチャンピオン(P.107)
	ショックマスク	50	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防19 攻+4 飛命−4 回避+4 10MPをHPに変換	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	スーパーリボン	52	All Jobs	HP+5 MP+5 STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1 命中+1 攻+1 飛命+1 飛攻+1 回避+1	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	トランプクラウンⓇ	20	All Jobs	防10 HP+14〜 MP+14〜 CHR+2	会議は踊る(P.103)
	バハムートマスクⓇⒺ	75	ナ暗侍竜	防32 ドラゴンキラー効果アップ 敵対心+8	帝龍降臨(P.125)
	ピニアルハット	71	モ白黒ナ吟竜召学	防18 命中+2 攻+2 回避+2	屍臭病予防(P.100)/猛鳥の食卓(P.100)/恐鳥の歌(P.101)
	マナサークレット	52	白黒赤吟召学	防9 MP+22	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	妖花の髪飾り	70	All Jobs	HP−20 MP+55	幻の右(P.119)
	ライバルリボン	50	All Jobs	防15 MP+16 敵対心+2	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	ワルキューレマスク	43	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防11 HP+15 攻+6	南海の魔神(P.094)/美髯公(P.095)/死生の苦輪(P.096)
胴	阿羅漢作務衣	67	モ	防50 AGI+4 攻+5 回避+10 モクシャ+3	詠唱中は別の顔(P.130)
両手	アイボリーミトン	50	白召	防9 MP+12 DEX−2 MND+5	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	アストレガーミトン	74	戦獣狩侍竜	防24 VIT+4 飛竜:HP+10	屍臭病予防(P.100)/猛鳥の食卓(P.100)/恐鳥の歌(P.101)
	ウッドガントレット	62	All Jobs	防11 HP−30 MP+55 DEX+4 VIT−3 INT+4 エルヴァーン♂専用	攻城剛力組(P.096)
	ウッドグローブ	62	All Jobs	防11 HP−30 MP+55 DEX+4 VIT−3 INT+4 エルヴァーン♀専用	攻城剛力組(P.096)
	落人の籠手	34	モ侍忍	防8 耐光−8 耐闇+8 攻+20 回避−5	天誅六人衆(P.095)
	クリークFミトン	62	All Jobs	防11 HP+65 STR+6 VIT+2 AGI−3 タルタル♀専用	攻城剛力組(P.096)
	クリークMミトン	62	All Jobs	防11 HP+65 STR+6 VIT+2 AGI−3 タルタル♂専用	攻城剛力組(P.096)
	スパイクフィンガー	50	戦獣狩侍竜	防8 VIT−2 攻+12	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	スライガントレット	50	黒赤吟青か	防10 HP+8 AGI−1 INT+3	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	デッドアイグローブ	60	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防12 飛命+6 スロウ+5% 麻痺:飛命+10	ひとまねこどり(P.128)
	デューンブレーサー	62	All Jobs	防11 HP−35 MP+65 VIT−5 INT+2 MND+2 ガルカ専用	攻城剛力組(P.096)
	トレーナーグローブ	70	獣	防22 HP+20 MP+20 CHR+5 敵対心−2	眠れる牡羊(P.102)/会議は踊る(P.103)/軍隊蠍の行軍(P.103)
	トレーナーリスト	60	獣	防14 DEX+4 CHR+4	暴走戦車(P.093)
	マリンFグローブ	62	All Jobs	防11 MP+35 VIT−3 AGI−3 INT+4 MND+4 CHR+3 ヒューム♀専用	攻城剛力組(P.096)
	マリンMグローブ	62	All Jobs	防11 MP+35 VIT−3 AGI−3 INT+4 MND+4 CHR+3 ヒューム♀専用	攻城剛力組(P.096)
	ラッシュグローブ	50	ナ竜	防11 VIT+4 AGI+1 MND−3	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	リバーガントレット	62	All Jobs	防11 HP+60 VIT+6 AGI−5 MND+1 ミスラ専用	攻城剛力組(P.096)
両脚	ストライクサブリガ	60	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防22 回避+3 蹴撃+3	ローリングバグズ(P.128)
	トラッカーケックス	70	戦暗獣	防32 攻+6 飛命+4 飛攻+6	屍臭病予防(P.100)/猛鳥の食卓(P.100)/恐鳥の歌(P.101)
	バハムートホーズⓇⒺ	75	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防31 蹴撃+6 被ブレスダメージ−5%	帝龍降臨(P.125)
両足	ウッドFレデルセン	62	All Jobs	防9 MP+30 STR−3 AGI+6 INT+3 エルヴァーン♀専用	ドーフェ兄弟(P.097)
	ウッドMレデルセン	62	All Jobs	防9 MP+30 STR−3 AGI+6 INT+3 エルヴァーン♂専用	ドーフェ兄弟(P.097)
	エボカーブーツⓇⒺ	71	召	防11 MP+20 MND+2 敵対心−2	屍臭病予防(P.100)/猛鳥の食卓(P.100)/恐鳥の歌(P.101)
	クリークFクロンプ	62	All Jobs	防9 HP+35 MP−35 STR+4 VIT+4 INT−3 タルタル♀専用	ドーフェ兄弟(P.097)
	クリークMクロンプ	62	All Jobs	防9 HP+35 MP−35 STR+4 VIT+4 INT−3 タルタル♂専用	ドーフェ兄弟(P.097)
	デューンサンダル	62	All Jobs	防9 HP−20 MP+45 VIT−3 CHR+4 ガルカ専用	ドーフェ兄弟(P.097)
	テンプラーサバトン	61	白ナ	防11 神聖魔法スキル+5 魔法攻撃力アップ+2	タラッカの笛吹き(P.129)
	風魔の脚絆	39	モ侍忍	防7 ヘイスト+3%	天誅六人衆(P.095)
	風魔の脛当Ⓡ	72	モ侍忍	防21 HP+12 AGI+3 ヘイスト+3%	模倣魔(P.105)
	マリンFブーツ	62	All Jobs	防9 HP+60 STR+3 DEX+3 VIT+2 AGI+2 INT−3 MND−3 CHR−3 ヒューム♀専用	ドーフェ兄弟(P.097)
	マリンMブーツ	62	All Jobs	防9 HP+60 STR+3 DEX+3 VIT+2 AGI+2 INT−3 MND−3 CHR−3 ヒューム♂専用	ドーフェ兄弟(P.097)
	リーピングブーツⓇ	7	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防3 DEX+3 AGI+3	石竜の双璧(P.080)
	リバーゲートル	62	All Jobs	防9 MP+35 DEX−3 INT+4 MND+4 ミスラ専用	ドーフェ兄弟(P.097)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



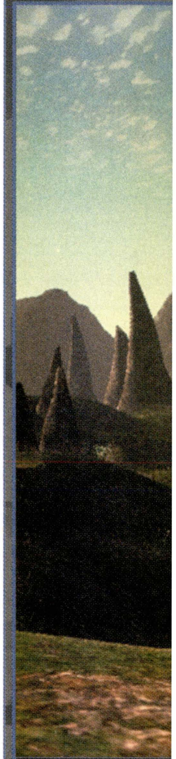
◆BF戦利品防具データのつづき

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
両足	ルートサボⓇ	69	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防18 HP+35 バインド:リジェネ エンチャント:バインド <50/50 0:30[30:00,0:30]>	四季悪日(P.106)
首	阿闍梨の数珠	58	白召	AGI+2 MND+6	南海の魔神(P.094)
	アジルゴルゲットⓇ	40	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防3 AGI+2 回避+1	上様御一行(P.087)
	イベイジョントルクⓇ	65	All Jobs	HP+7 回避スキル+7	潜行特務隊(P.098)/特命介錯人(P.098)/第11軍団独立支隊(P.099)
	インテレクトトルク	50	All Jobs	防4 INT+2	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	インフィブルトルクⓇ	65	All Jobs	耐火+5 弱体魔法スキル+7	潜行特務隊(P.098)/特命介錯人(P.098)
	ウィンドトルクⓇ	65	All Jobs	耐風+5 管楽器スキル+7	特命介錯人(P.098)
	エレメンタルトルクⓇ	65	All Jobs	耐風+5 精霊魔法スキル+7	潜行特務隊(P.098)/特命介錯人(P.098)/第11軍団独立支隊(P.099)
	エンハンストルクⓇ	65	All Jobs	耐土+5 強化魔法スキル+7	潜行特務隊(P.098)/第11軍団独立支隊(P.099)
	オスカースカーフⓇ	71	All Jobs	CHR-9 エンチャント:ちょっと臭い息 <50/50 0:30[15:00,0:30]>	屍臭病予防(P.100)
	ガーディングトルクⓇ	65	All Jobs	HP+7 ガードスキル+7	潜行特務隊(P.098)/特命介錯人(P.098)/第11軍団独立支隊(P.099)
	ガードゴルゲットⓇ	39	戦ナ暗獣竜	防4 VIT+1 AGI-1 回避-5 15MPをHPに変換	精(P.087)
	クジャクの護符Ⓡ	33	All Jobs	耐闇-10 命中+10 飛命+10	光る眼(P.085)
	サクリフィストルク	71	召	潜在能力:召喚獣の攻撃力アップ	ブークの幻影(P.129)
	サモニングトルクⓇ	65	All Jobs	耐雷+5 召喚魔法スキル+7	特命介錯人(P.098)/第11軍団独立支隊(P.099)
	シールドトルクⓇ	65	All Jobs	HP+7 盾スキル+7	潜行特務隊(P.098)
	ストームゴルゲット	50	All Jobs	防4 DEX+2 AGI-2 攻+6	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	ストリングトルクⓇ	65	All Jobs	耐風+5 弦楽器スキル+7	潜行特務隊(P.098)
	スピリットトルクⓇ	38	白黒赤吟狩忍召青か学	MP+10 回避+5	地竜大王(P.086)
	スペクタクルズⓇ	59	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ	防2 耐氷-7 命中+7 飛命+7	八つ裂き旅団(P.093)
	ダークトルクⓇ	65	All Jobs	耐闇+5 暗黒魔法スキル+7	特命介錯人(P.098)
	ディバイントルクⓇ	65	All Jobs	耐光+5 神聖魔法スキル+7	潜行特務隊(P.098)/第11軍団独立支隊(P.099)
	ニンジュツトルクⓇ	65	All Jobs	耐氷+5 忍術スキル+7	第11軍団独立支隊(P.099)
	パリーングトルクⓇ	65	All Jobs	HP+7 受け流しスキル+7	第11軍団独立支隊(P.099)
	ハルモニアトルク	72	All Jobs	防7 STR+2 VIT-5 敵対心+3	猛進転進(P.122)
	ヒーリングトルクⓇ	65	All Jobs	耐水+5 回復魔法スキル+7	特命介錯人(P.098)
	フィロマスストール	61	黒赤吟青か	INT+3	南海の魔神(P.094)
	ヘイトフルカラー	50	All Jobs	防6 敵対心+1	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	ベナインネックレス	50	All Jobs	防2 敵対心-2	虎視眈眈(P.089)/拳闘士の獲物(P.090)/爆走爬竜(P.091)/餓鬼武者(P.092)
	ヤクトゴルゲットⓇ	40	赤シ吟狩忍	防2 MP+6 飛命+5 飛攻+6	上様御一行(P.087)
耳	アサルトピアスⓇ	58	戦ナ暗獣竜	命中+2 攻+5 回避-2 防-3	八つ裂き旅団(P.093)/鉄甲突撃隊(P.094)
	アシガルピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:受け流しスキル+5	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/凶狗四天王(P.084)
	アッティラピアス	70	戦ナ暗獣侍忍	ストアTP+1	模倣魔(P.105)/龍円舞曲(P.105)/四季悪日(P.106)
	イェニチェリピアスⓇⒺ	61	戦	エンチャント:防+32 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(戦)(P.118)
	イモータルピアスⓇ	60	All Jobs	潜在能力:青魔法スキル+5	タラッカの笛吹き(P.129)
	ウィザードピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:精霊魔法スキル+5	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	エスクワイヤピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:防+5	山岳甲兵(P.081)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	エルシヴイヤリング	60	All Jobs	防1 回避+5	死生の苦輪(P.096)
	エンハンスピアスⓇ	40	白黒赤吟狩忍召青か学	HP+5 MP+5	居候妖精(P.087)
	ガーディアンピアスⓇ	70	ナ	潜在能力:詠唱中断率30%ダウン	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	ガイストピアス	38	All Jobs	MP+5 MND+1	異界の使い魔(P.118)
	カウンターピアスⓇⒺ	61	モ	エンチャント:カウンター+5 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(モ)(P.118)
	ガムシャラピアスⓇⒺ	61	侍	エンチャント:攻+22 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(侍)(P.118)
	ガヤンジピアスⓇⒺ	55	All Jobs	MP+10 INT+2 ガルカ専用	オートマトン(ガルカ)(P.119)
	キャシーイヤリングⓇ	1	All Jobs	防2 STR+1 VIT+1 50MPをHPに変換	屍臭病予防(P.100)
	キラーピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:攻+5	山岳甲兵(P.081)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	クワンツピアスⓇⒺ	55	All Jobs	MP+10 INT+1 MND+1 ヒューム専用	オートマトン(ヒューム)(P.119)
	ゲニンピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:AGI+4	山岳甲兵(P.081)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	ケンプファーピアスⓇ	70	モ	潜在能力:カウンター+5	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	コンジュラーピアスⓇ	70	召	潜在能力:被ダメージ-20%	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	シノビピアスⓇ	70	忍	潜在能力:ヘイスト+20%	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	シンガーピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:回避+5	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	スレイヤーピアスⓇ	70	暗	潜在能力:被物理ダメージ-20%	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)/戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	ゼドマピアスⓇⒺ	55	All Jobs	MP+30 ガルカ専用	オートマトン(ガルカ)(P.119)
	ソーサラーピアスⓇ	70	黒	潜在能力:被ダメージ-30%	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	ソルジャーピアスⓇ	70	戦	潜在能力:防+20%	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	ティタニスピアスⓇ	61	All Jobs	VIT+1 AGI+1 ミンネ:敵対心+4	猛鳥の食卓(P.100)
	テイマーピアスⓇ	70	獣	潜在能力:なだめる成功率アップ	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	デザリミオンピアスⓇⒺ	55	All Jobs	MP+15 INT+2 エルヴァーン専用	オートマトン(エルヴァーン)(P.119)
	デッドアイピアスⓇⒺ	61	狩	エンチャント:飛攻+20 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(狩)(P.118)
	トラッカーピアスⓇ	70	狩	潜在能力:被物理ダメージ-30%	蝿の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	トリマーピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:命中+5	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
耳	ドレイクピアスⓇ	70	竜	潜在能力:ダブルアタック+5%	蠅の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	ナルコピアスⓇⒺ	61	忍	エンチャント:敵対心+10 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(忍)(P.118)
	ネメシスイヤリングⓇ	39	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	敵対心+1	地竜大王(P.086)
	パイレーツピアスⓇ	60	All Jobs	潜在能力:飛攻+5	ひとまねことり(P.128)
	バスカーピアスⓇ	60	All Jobs	潜在能力:ガードスキル+5	ローリングバグズ(P.128)
	ビーターピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:飛命+3	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	ヒーラーピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:敵対心−1	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	ピルファーピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:DEX+2	山岳甲兵(P.081)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	フェユピアスⓇⒺ	55	All Jobs	STR+1 VIT+1 ミスラ専用	オートマトン(ミスラ)(P.119)
	フェンサーピアスⓇ	70	赤	潜在能力:被魔法ダメージ−30%	蠅の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	ベリンキピアスⓇⒺ	55	All Jobs	HP+10 DEX+1 VIT+1 ヒューム専用	オートマトン(ヒューム)(P.119)
	マシーナリーピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:VIT+2	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	マジシャンピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:MP+30	山岳甲兵(P.081)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	ミンストレルピアスⓇ	70	吟	潜在能力:被物理ダメージ−30%	蠅の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	メディシンピアスⓇ	70	白	潜在能力:被ダメージ−30%	蠅の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	メヌエットピアスⓇ	61	All Jobs	STR+1 DEX+1 メヌエット:命中+3	龍円舞曲(P.105)
	メルニナピアスⓇⒺ	55	All Jobs	DEX+2 AGI+1 エルヴァーン専用	オートマトン(エルヴァーン)(P.119)
	モルカカピアスⓇⒺ	55	All Jobs	HP+35 タルタル専用	オートマトン(タルタル)(P.119)
	リャコピアスⓇⒺ	55	All Jobs	HP+10 MND+2 ミスラ専用	オートマトン(ミスラ)(P.119)
	レスラーピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:HP+30	飛行小隊(P.082)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	ローグピアスⓇ	70	シ	潜在能力:回避+15	蠅の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	ローニンピアスⓇ	70	侍	潜在能力:被魔法ダメージ−20%	蠅の王(P.101)/破滅の壺(P.104)/蜘蛛の神(P.106)
	ワーロックピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:ヒーリングMP+1	山岳甲兵(P.081)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	ワイバーンピアスⓇ	30	All Jobs	潜在能力:ヘイスト+5%	山岳甲兵(P.081)/断食芋虫(P.083)/剣闘士の得物(P.084)
	ワエトトピアスⓇⒺ	55	All Jobs	STR+2 VIT+1 タルタル専用	オートマトン(タルタル)(P.119)

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
指	アーチャーリング	30	All Jobs	命中+2 飛命+2	噂のスライム(P.086)
	アサシンリングⓇⒺ	61	シ	エンチャント:飛命+20 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(シ)(P.118)
	アストラルリング	10	All Jobs	25HPをMPに変換	闇夜の舞姫(P.078)/三つの葛籠(P.091)
	イージスリングⓇ	38	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防5	地獄の尻尾(P.085)
	ウッズマンリング	40	All Jobs	命中+5 飛命+5 回避−5	愚かなる木(P.116)/燃ゆる高空(P.116)/異界の使い魔(P.118)
	エーテルリングⓇ	40	All Jobs	30HPをMPに変換	燃ゆる高空(P.116)
	ガーディアンリングⓇ	50	ナ	潜在能力:シールドバッシュ+10	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	クシャマリングNo.2ⓇⒺ	49	All Jobs	DEX+3 命中+2	甲鉄竜(P.117)
	クシャマリングNo.3ⓇⒺ	49	All Jobs	AGI+3 回避+1	アトランテスの愛鳥(P.117)
	クシャマリングNo.4ⓇⒺ	49	All Jobs	防3 VIT+3	甲鉄竜(P.117)
	クシャマリングNo.5ⓇⒺ	49	All Jobs	MP+5 INT+3	甲鉄竜(P.117)
	クシャマリングNo.6ⓇⒺ	49	All Jobs	MP+6 CHR+3	アトランテスの愛鳥(P.117)
	クシャマリングNo.8ⓇⒺ	49	All Jobs	STR+3 攻+3	アトランテスの愛鳥(P.117)
	クシャマリングNo.9ⓇⒺ	49	All Jobs	MP+5 MND+3	甲鉄竜(P.117)
	クロスボマンリングⓇ	40	All Jobs	飛攻+5 防−14	燃ゆる高空(P.116)
	ゲトスルリングⓇⒺ	61	吟	エンチャント:HPmax+20% <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(吟)(P.118)
	ケンプファーリングⓇ	50	モ	潜在能力:カウンター+2	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	ゴヴニュリング	60	All Jobs	防5 被ブレスダメージ−2% 魔法防御力アップ+1	ローリングバグズ(P.128)
	コンジュラーリングⓇ	50	召	潜在能力:召喚獣維持費−1	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	サネーションリングⓇⒺ	61	赤	エンチャント:ヒーリングMP+3 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(赤)(P.118)
	シノビリングⓇ	50	忍	潜在能力:ヘイスト+4%	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	スレイヤーリングⓇ	50	暗	潜在能力:ウェポンバッシュ+10	三つの葛籠(P.091)
	セリーヌリング	69	白黒赤吟召学	INT+2 MND+2 CHR+2 15HPをMPに変換 敵対心−2	白ウサギの後を(P.120)
	セルケトリングⓇ	51	All Jobs	防3 50HPをMPに変換	軍隊蟻の行軍(P.103)
	ソーサラーリングⓇ	50	黒	潜在能力:魔法攻撃力アップ+10	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	ソルジャーリングⓇ	50	戦	潜在能力:ダブルアタック+2%	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	タクティカルリングⓇⒺ	61	暗	エンチャント:TPリジェネ <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(暗)(P.118)
	テイマーリングⓇ	50	獣	潜在能力:キラーの効果+3	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	テレポリングA	65	All Jobs	エンチャント:テレポルテ <10/10 0:30[24:00:00,0:30]>	南海の魔神(P.094)
	テレポリングD	65	All Jobs	エンチャント:テレポデム <10/10 0:30[24:00:00,0:30]>	南海の魔神(P.094)/死生の苦輪(P.096)
	テレポリングH	65	All Jobs	エンチャント:テレポホラ <10/10 0:30[24:00:00,0:30]>	南海の魔神(P.094)/死生の苦輪(P.096)
	テレポリングM	65	All Jobs	エンチャント:テレポメア <10/10 0:30[24:00:00,0:30]>	美髯公(P.095)/死生の苦輪(P.096)
	テレポリングV	65	All Jobs	エンチャント:テレポヴァズ <10/10 0:30[24:00:00,0:30]>	暴走戦車(P.093)
	テレポリングY	65	All Jobs	エンチャント:テレポヨト <10/10 0:30[24:00:00,0:30]>	美髯公(P.095)
	ドミニオンリング	60	戦モシ獣吟狩侍忍竜コか踊	防2 STR−2 DEX−2 INT+2 MND+2 潜在能力:MP+30	タラッカの笛吹き(P.129)
	トラッカーリングⓇ	50	狩	潜在能力:敵対心−2	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	ドレイクリングⓇ	50	竜	潜在能力:ジャンプ効果アップ	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	パシフィストリングⓇⒺ	61	獣	エンチャント:敵対心−12 <20/20 0:30[30:00,0:30]>	奈落の傀儡師(獣)(P.118)
	ピースリングⓇ	59	白黒赤吟狩忍召青か学	敵対心−1 10HPをMPに変換	八つ裂き旅団(P.093)/天誅六人衆(P.095)
	フェンサーリングⓇ	50	赤	潜在能力:魔法剣ダメージ+5	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	プラチナリング	60	All Jobs	HP+8 MP−8	戦う羊(P.089)/三つの葛籠(P.091)
	ブリッツリングⓇ	39	戦ナ暗獣竜	ヘイスト+1%	地獄の尻尾(P.085)
	ボムの指輪Ⓡ	16	All Jobs	防2 HP+15 耐火−5	刻一刻(P.090)
	マークスマンリングⓇ	40	All Jobs	防2 飛命+6	噂のスライム(P.086)
	マナリングⓇ	40	All Jobs	MP+15	噂のスライム(P.086)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



◆BF戦利品防具データのつづき

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
指	ミンストレルリングⓇ	50	吟	潜在能力：歌の詠唱時間−25%	戦う羊(P.089)／三つの葛籠(P.091)
指	メディシンリングⓇ	50	白	潜在能力：ケアル回復量+10%	戦う羊(P.089)／三つの葛籠(P.091)
指	ローグリングⓇ	50	シ	潜在能力：ぬすむ+3	戦う羊(P.089)／三つの葛籠(P.091)
指	ローニンリングⓇ	50	侍	潜在能力：命中+5	戦う羊(P.089)／三つの葛籠(P.091)
背	アースマントⓇ	40	戦ナ暗獣竜	防6 VIT+1 耐土+5 耐雷+5	地竜大王(P.086)
背	アシガルマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：レジストブライン効果アップ	凶狗四天王(P.084)
背	アジルマントⓇ	40	戦シ狩侍忍	防5 AGI+1 命中+1	人形工房(P.088)
背	アリエスマントⓇⒺ	70	All Jobs	防6 睡眠:リジェネ リフレシュ エンチャント:睡眠 <20／20 0:30[30:00,0:30]>	眠れる牡羊(P.102)
背	イモータルケープⓇ	60	All Jobs	防2 潜在能力：レジストスリープ効果アップ	ひとまねことり(P.128)／タラッカの笛吹き(P.129)
背	ウィザードマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：ヒーリングMP+1	凶狗四天王(P.084)
背	エスクワイヤマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：アンデッドキラー効果アップ	天鳴地響(P.083)
背	エソテリクマント	50	白黒赤吟召青か学	防2 MP+7 敵対心−1	虎視眈眈(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)
背	エンハンスマントⓇ	59	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ	防8 HP+10 MP+10	鉄甲突撃隊(P.094)／天誅六人衆(P.095)
背	ギガントマント	70	All Jobs	防4 HP+80	ウルガランの聖牛(P.121)
背	キラーマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：暗黒魔法スキル+5	凶狗四天王(P.084)
背	ゲニンマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：レジストバインド効果アップ	ゲルスバ山の茸畑(P.080)
背	コースケープⓇ	71	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9 耐闇+7 回避+7	トーテンタンツ(P.123)
背	コマンダーケープ	73	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8 STR+3 DEX+3 AGI+3	幻の右(P.119)
背	サピエントケープ	60	白黒赤吟召青か学	防4 INT+2 MND+2 敵対心−2	暴走戦車(P.093)
背	シンガーマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：レジストサイレス効果アップ	降下猟兵(P.081)
背	スナイパーマント	50	戦シ狩侍忍	防4 攻+2 飛攻+1	虎視眈眈(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)
背	セトラーケープ	73	戦ナ暗獣竜	防5 HP−30 命中+10 攻−10	雪こんこん(P.120)
背	ツンドラマントⓇ	39	白黒赤吟狩忍召青か学	防4 MP+5 耐氷+5 耐風+5	地獄の尻尾(P.085)
背	テンプラーマント	50	ナ暗	防5 MP+20	虎視眈眈(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)
背	トリマーマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：レジストスロウ効果アップ	ゲルスバ山の茸畑(P.080)
背	ナイトリーマント	60	戦ナ	防12 VIT+4	死生の苦輪(P.096)
背	Hエーテルタンク	55	All Jobs	防1 ストック：ハイエーテル <20／20 0:30[1:00,0:30]>	死生の苦輪(P.096)
背	Hポーションタンク	55	All Jobs	防1 ストック：ハイポーション <20／20 0:30[1:00,0:30]>	死生の苦輪(P.096)
背	パイレーツケープⓇ	60	All Jobs	防2 潜在能力：レジストパライズ効果アップ	ローリングバグズ(P.128)
背	バスカーケープⓇ	60	All Jobs	防2 潜在能力：敵対心−2	タラッカの笛吹き(P.129)
背	ビーターマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：ラピッドショット発動率アップ	天鳴地響(P.083)
背	ヒーラーマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：魔法防御力アップ	天鳴地響(P.083)
背	ビルファーマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：回避+4	森の乙女(P.082)
背	フォーレージマント	71	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 STR+3 攻+15	猛進転進(P.122)
背	ブシロスマント	69	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6 命中+1 攻+12 飛命+1 飛攻+12	ウルガランの聖牛(P.121)
背	ヘヴィマント	50	戦ナ暗獣竜	防9	虎視眈眈(P.089)／拳闘士の獲物(P.090)／爆走爬竜(P.091)／餓鬼武者(P.092)
背	ヘクセレイケープ	72	白黒赤吟召青か学	防5 MP+8 被ダメージ−3%	雪こんこん(P.120)
背	マシーナリーマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：敵対心+1	降下猟兵(P.081)
背	マジシャンマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：召喚魔法スキル+5	森の乙女(P.082)
背	リアガードマントⓇ	40	白黒赤吟召学	防4 STR+1 VIT+1	人形工房(P.088)
背	レスラーマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：マーシャルアーツ効果アップ	森の乙女(P.082)
背	ワーロックマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：ファストキャスト効果アップ	ゲルスバ山の茸畑(P.080)
背	ワイバーンマントⓇ	30	All Jobs	防2 潜在能力：攻+6	降下猟兵(P.081)
腰	アクスベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力：両手斧スキル+5	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)
腰	アバターベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力：召喚獣維持費−2	石竜の双璧(P.080)／飛行小隊(P.082)／剣闘士の得物(P.084)
腰	ウォーウルフベルト	71	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防6 STR+5 DEX+5 VIT+5 敵対心+3	眠れる牡羊(P.102)／会議は踊る(P.103)／軍隊蟻の行軍(P.103)
腰	オーシャンサッシュⓇ	70	All Jobs	防6 HP+45 STR+4 INT−4 ヒューム専用	蝿の王(P.101)
腰	オーシャンストーンⓇ	50	All Jobs	防2 MP+30 STR−5 INT+3 MND+2 ヒューム専用	戦う羊(P.089)
腰	オーシャンベルトⓇ	50	All Jobs	防4 HP+30 STR+3 DEX+2 INT−5 ヒューム専用	戦う羊(P.089)／刻一刻(P.090)
腰	オーシャンロープⓇ	70	All Jobs	防4 MP+45 STR−4 INT+4 ヒューム専用	蜘蛛の神(P.106)
腰	刀帯Ⓡ	30	All Jobs	潜在能力：ストアTP+1	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)
腰	ガンベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力：射撃スキル+5	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)
腰	クィックベルト	41	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	HP−15 ヘイスト+2%	異界の使い魔(P.118)
腰	グリーマンベルト	60	吟	防5 CHR+6 命中+8	美髯公(P.095)
腰	サイズベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力：両手鎌スキル+5	石竜の双璧(P.080)／飛行小隊(P.082)／剣闘士の得物(P.084)
腰	サバイバルベルトⓇ	38	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ	防3 HP+17 回避+5	居候妖精(P.087)
腰	さらしⓇ	30	All Jobs	潜在能力：二刀流効果アップ	石竜の双璧(P.080)／飛行小隊(P.082)／剣闘士の得物(P.084)
腰	シールドベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力：盾スキル+5	石竜の双璧(P.080)／飛行小隊(P.082)／剣闘士の得物(P.084)
腰	ジャングルサッシュⓇ	70	All Jobs	防6 HP+45 STR+4 MND−4 ミスラ専用	蝿の王(P.101)
腰	ジャングルストーンⓇ	50	All Jobs	防2 MP+30 AGI−5 INT+2 MND+3 ミスラ専用	戦う羊(P.089)
腰	ジャングルベルトⓇ	50	All Jobs	防4 HP+30 STR+3 VIT+2 INT−5 ミスラ専用	戦う羊(P.089)／刻一刻(P.090)
腰	ジャングルロープⓇ	70	All Jobs	防4 MP+45 DEX−4 INT+4 ミスラ専用	蜘蛛の神(P.106)
腰	スカウターロープ	73	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防6 HP−40 AGI+4 回避+10	唇亡びて(P.121)
腰	スタッフベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力：両手棍スキル+5	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)

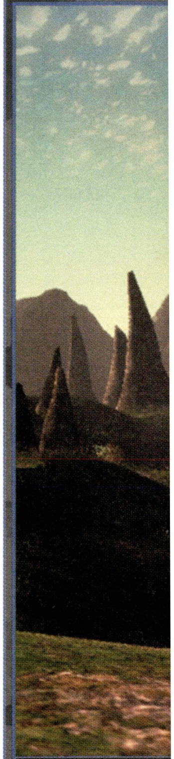
分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手BF
腰	ステップサッシュⓇ	70	All Jobs	防5 HP+60 VIT+4 MND−4 タルタル専用	蝿の王(P.101)
	ステップストーンⓇ	50	All Jobs	防3 MP+20 STR−5 VIT+2 MND+3 タルタル専用	戦う羊(P.089)
	ステップベルトⓇ	50	All Jobs	防3 HP+40 STR+2 VIT+3 INT−5 タルタル専用	戦う羊(P.089)／刻一刻(P.090)
	ステップロープⓇ	70	All Jobs	防5 MP+30 STR−4 MND+4	蜘蛛の神(P.106)
	スピードベルトⓇ	55	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	ヘイスト+6%	真龍(P.109)
	セスタスベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力:格闘スキル+5	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)
	ソングベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力:歌唱スキル+5	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)
	ダガーベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力:短剣スキル+5	石竜の双璧(P.080)／飛行小隊(P.082)／剣闘士の得物(P.084)
	ティルトベルトⓇ	40	All Jobs	防3 命中+5 回避−5	光る眼(P.085)
	デザートサッシュⓇ	70	All Jobs	防7 HP+30 AGI+4 INT−4 ガルカ専用	蝿の王(P.101)
	デザートストーンⓇ	50	All Jobs	防1 MP+40 DEX−5 INT+3 CHR+2 ガルカ専用	戦う羊(P.089)
	デザートベルトⓇ	50	All Jobs	防5 HP+20 STR+2 AGI+3 INT−5 ガルカ専用	戦う羊(P.089)／刻一刻(P.090)
	デザートロープⓇ	70	All Jobs	防3 MP+60 VIT−4 INT+4 ガルカ専用	蜘蛛の神(P.106)
	ドルイドロープⓇ	40	白黒赤吟狩忍召青か学	防3 INT+1 MND+1 CHR+1 詠唱中断率10%ダウン	地獄の尻尾(P.085)
	バンガードベルト	45	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防3 STR+3 攻+5	愚かなる木(P.116)
	ヒエラーキベルト	71	白黒赤ナ暗召青学	防3 MP+48 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	眠れる牡羊(P.102)／会議は踊る(P.103)／軍隊蟻の行軍(P.103)
	ビターコルセット	60	白黒赤吟召学	命中−20 回避−20 スロウ+5% 魔法命中率−1 魔法攻撃力アップ+2	オロボンの呪縛(P.130)
	ピックベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力:片手斧スキル+5	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)
	フォレストサッシュⓇ	70	All Jobs	防7 HP+30 DEX+4 INT−4 エルヴァーン専用	蝿の王(P.101)
	フォレストストーンⓇ	50	All Jobs	防1 MP+40 DEX−5 AGI+2 INT+3 エルヴァーン専用	戦う羊(P.089)
	フォレストベルトⓇ	50	All Jobs	防5 HP+20 DEX+3 AGI+2 MND−5 エルヴァーン専用	戦う羊(P.089)／刻一刻(P.090)
	フォレストロープⓇ	70	All Jobs	防3 MP+60 DEX−4 INT+4 エルヴァーン専用	蜘蛛の神(P.106)
	ペニテントロープ	60	白黒赤吟召青学	防4 HP−20 INT+5 MND+5 敵対心−3	美髯公(P.095)
	ベンチュラーベルト	71	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5 HP+12 攻+5 飛攻+5	白ウサギの後を(P.120)
	マスターベルトⓇ	58	戦ナ暗獣竜	防6 命中+5 攻+5	天誅六人衆(P.095)
	マントラベルトⓇ	40	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 STR−1 INT+1 MND+1 10MPをHPに変換	光る眼(P.085)
	メイスベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力:片手棍スキル+5	石竜の双璧(P.080)／山岳甲兵(P.081)／剣闘士の得物(P.084)
	ランスベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力:両手槍スキル+5	石竜の双璧(P.080)／飛行小隊(P.082)／剣闘士の得物(P.084)
	レイピアベルトⓇ	30	All Jobs	潜在能力:片手剣スキル+5	石竜の双璧(P.080)／飛行小隊(P.082)／剣闘士の得物(P.084)
	レベレンドサッシュ	41	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 INT+2 MND+2 CHR+2 ヒーリングMP+1	愚かなる木(P.116)

花鳥風月戦利品武器データ

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	性能	入手場所
短剣	ザリクルジャンビアⓇⒺ	71	戦黒赤シナ吟忍学	D31 隔201 回避+5 潜在能力:D36	Step2:法悦のザリクル(P.228)
	トリリングダガーⓇⒺ	73	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	D28 隔186 光属性魔法ダメージアップ 静寂:攻+10	Step2:アナンタボガ(P.227)
片手剣	オーガニクス	75	戦ナ暗	D48 隔264 HP−55 STR+3 攻+10 クリティカルヒット+3%	Step3:アカモート(P.230)
	シルフィードエペⓇⒺ	72	戦赤ナ吟竜コ踊	D39 隔224 耐風+10 耐土−10	Step1:ヴルパンゲ(P.225)
	ビーストスレイヤーⓇⒺ	75	青	D42 隔236 MP+20 DEX+3 VIT+3 ビーストキラー効果アップ	Step1:チーズマニアのギギルン(P.225)
両手剣	ナーゲルリングⓇⒺ	74	暗	D85 隔501 命中+4 攻+20 魔法命中率+3	Step3:芳香のゴトージャ(P.229)
	フェラーラⓇⒺ	71	戦ナ暗	D74 隔387 命中+4	Step2:イリズイマ(P.227)
片手斧	ライオンテーマーⓇⒺ	74	獣	D44 隔276 ペット:防+10 エンチャント:エンファイア <50回/[5:00 0:30]>	Step1:ブラスボーラー(P.225)
	ラブリュスⓇⒺ	74	戦暗獣	D45 隔288 STR+2 AGI+2 攻+7 飛攻+7 ストアTP−5	Step3:ノスフェラトゥ(P.229)
※	フールキラーⓇ	72	戦	D90 隔489 命中+7 攻+7 潜在能力:STR+8	Step4:サーラメーヤ(P.231)
両手鎌	エンフォーサーⓇ	74	暗	D95 隔528 STR+3 DEX+3 回避−6 追加効果:MP吸収	Step4:ティガー(P.231)
	ザリクルサイズⓇⒺ	71	暗	D91 隔528 潜在能力:トリプルアタック効果アップ	Step2:法悦のザリクル(P.228)
	ホワイトジョーカーⓇⒺ	74	戦黒暗獣	D89 隔501 INT+4 魔法攻撃力アップ+8	Step1:ヴェリオニス(P.226)
両手槍	アキレウススピアⓇⒺ	74	竜	D69 隔346 命中+4	Step2:デクストロース(P.228)
	クレティネⓇⒺ	72	竜	D91 隔480 HP+15 MP+15 VIT+5 MND+5 クリティカルヒット+3%	Step3:ディー(P.229)
	巴ⓇⒺ	72	侍竜	D86 隔480 命中+5 攻+5 受け流しスキル+10 モクシャ+5	Step3:アームドギアズ(P.229)
片手刀	鬼の庖丁ⓇⒺ	73	忍	D30 隔227 HP+20 回避+4 敵対心+2	Step3:ヌン(P.230)
	秋水Ⓡ	72	忍	D37 隔227 HP−20 DEX+3 命中+5 モクシャ+2	Step4:ティンニン(P.231)
両手刀	八丁念仏団子刺しⓇⒺ	74	侍	D70 隔378 命中+4	Step2:アナンタボガ(P.227)
	ハハ王Ⓡ	75	侍	D82 隔480 命中−6 攻+12 ストアTP+2	Step4:サーラメーヤ(P.231)
片手棍	アンタレスⓇ	72	白黒赤吟召学	D31 隔217 HP−20 MP+20 魔法攻撃力アップ+10 魔法命中率+10	Step4:ティガー(P.231)
	ケーリュケイオンⓇⒺ	71	白黒赤召青学	D29 隔216 潜在能力:リジェネ(+3HP/3sec) 追加効果:HP吸収	Step1:クラレット(P.228)
両手棍	滅鬼積鬼	73	All Jobs	D70 隔412 STR+5 命中−4 攻+12 ストアTP+5	Step3:ラミアEX(P.230)
	アルカルロプスⓇ	73	白黒赤吟召学	D49 隔366 HP−10 INT+10 MND+10 CHR+10 魔法命中率+20	Step4:ティンニン(P.231)
※	リアクトンのうでⓇⒺ	70	忍	攻+10 微塵がくれ効果アップ	Step2:リアクトン(P.228)
グリップ	アースグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 土属性魔法命中率+2	Step3:アームドギアズ(P.229)／ノスフェラトゥ(P.229)／ラミアEX(P.230)
	アイスグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 氷属性魔法命中率+2	Step3:金敷のブーボーロー(P.230)／アカモート(P.230)
	ウィンドグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 風属性魔法命中率+2	Step3:ノスフェラトゥ(P.229)／ヌン(P.230)
	ウォーターグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 水属性魔法命中率+2	Step3:芳香のゴトージャ(P.229)／ラミアEX(P.230)
	サンダーグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 雷属性魔法命中率+2	Step3:アームドギアズ(P.229)／アカモート(P.230)／惨痛のマジュラエフ(P.230)
	ダークグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 闇属性魔法命中率+2	Step3:ディー(P.229)／金敷のブーボーロー(P.230)
	ファイアグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 火属性魔法命中率+2	Step3:ディー(P.229)／惨痛のマジュラエフ(P.230)

※投てき

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



◆花鳥風月戦利品武器データのつづき

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	備考	入手場所
グリップ	マジックストラップⓇⒺ	69	All Jobs	MP+23 詠唱中断率5%ダウン	Step2:リアクトン(P.228)
	ライトグリップⓇ	70	All Jobs	20HPをMPに変換 光属性魔法命中率+2	Step3:芳香のゴトージャ(P.229)／ヌン(P.230)

花鳥風月戦利品防具データ

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	性能	入手場所
盾	シンバパックラーⓇⒺ	75	戦ナ暗獣	防24 HP+10 MP+10 敵対心+2	Step3:金敷のブーボーロー(P.230)
	ミューズタリカーⓇⒺ	74	戦白赤シナ獣侍	防15 MND+7 CHR+7 詠唱中断率10%ダウン	Step2:ヴェルデレト(P.228)
	ライオットシールドⓇⒺ	74	ナ暗	防21 潜在能力:防71	Step2:ウルガル(P.228)
	レギオンスクトゥムⓇⒺ	71	All Jobs	防16 MP+20 敵対心−2 ヒーリングMP+5	Step3:惨痛のマジュラエフ(P.230)
頭	エンキドゥキャップⓇⒺ	72	モシ狩侍忍青コか踊	防23 DEX+3 AGI+3 命中+8 飛命+8 モクシャ+2	Step4:ティンニン(P.231)／ティガー(P.231)
	オーラムアーメットⓇⒺ	72	戦ナ暗獣竜	防23 STR+3 命中+4 攻+4 回避−7 ヘイスト+2%	Step4:サーラメーヤ(P.231)／ティガー(P.231)
	オラクルキャップⓇⒺ	72	白黒吟召	防19 HP+15 MP+25 精霊魔法スキル+5 ヒーリングMP+2	Step4:ティンニン(P.231)／サーラメーヤ(P.231)
	迦楼羅鉢金ⓇⒺ	73	召	防20 ガルーダ:維持費−2 攻撃力アップ 防御力アップ	Step1:ヴルパングエ(P.225)
	必勝鉢巻ⓇⒺ	71	モ侍忍	防22 命中+8 攻+8	Step2:ウルガル(P.228)
	霊香の髪飾りⓇⒺ	72	All Jobs	防19 HP−20 MP+20 エンチャント:ちょっと臭い息 <50回/[15:00 0:30]>	Step2:怒れるアムーシャ(P.227)
胴	エンキドゥハーネスⓇⒺ	72	モシ狩侍忍青コか踊	防50 STR+5 AGI+5 命中+10 攻+10 回避+5 モクシャ+5	Step4:ティンニン(P.231)
	オーラムキュイラスⓇⒺ	72	戦ナ暗獣竜	防55 STR+8 DEX+8 VIT−8 AGI−8 攻+15 ストアTP+7	Step4:ティガー(P.231)
	オラクルローブⓇⒺ	72	白黒吟召	防41 HP+20 MP+20 魔法攻撃力アップ+6 魔法命中率+6 ヒーリングMP+6	Step4:サーラメーヤ(P.231)
両手	エンキドゥミトンⓇⒺ	72	モシ狩侍忍青コか踊	防24 STR+4 DEX+4 命中+5 飛命+5 モクシャ+2	Step3:芳香のゴトージャ(P.229)／ヌン(P.230)
	オーラムガントレⓇⒺ	72	戦ナ暗獣竜	防23 STR+2 DEX+2 命中−5 攻+12 回避−10	Step3:ノスフェラトゥ(P.229)／惨痛のマジュラエフ(P.230)
	オラクルグローブⓇⒺ	72	白黒吟召	防18 HP+15 MP+25 弱体魔法スキル+5 ヒーリングMP+2	Step3:アームドギアズ(P.229)／金敷のブーボーロー(P.230)
	トードミトンⓇⒺ	70	モ白黒赤ナ吟狩召青か	防16 HP+20 魔法攻撃力アップ+3 レジストチャーム効果アップ	Step2:イリリサマリリ(P.227)
	リッターヘンツェⓇⒺ	70	戦ナ暗	防29 HP+25 スロウ+4% エンチャント:ブレイズスパイク <50回/[5:00 0:30]>	Step1:ブラスボーラー(P.225)
	八竜篭手Ⓡ	75	戦モ狩侍忍	防26 DEX+10 命中+5 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+	Step4:ティガー(P.231)
両脚	アルマジロクウィスⓇⒺ	72	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防32 アムネジア:命中+15 攻+15	Step1:チーズマニアのギギルン(P.225)
	エンキドゥサブリガⓇⒺ	72	モシ狩侍忍青コか踊	防40 STR+4 DEX+4 ストアTP+5 モクシャ+5	Step3:ディー(P.229)／金敷のブーボーロー(P.230)
	オーラムクウィスⓇⒺ	72	戦ナ暗獣竜	防40 STR+4 VIT+4 命中+7 攻−4 回避−8	Step3:芳香のゴトージャ(P.229)／ラミアEX(P.230)
	オラクルブラコーニⓇⒺ	72	白黒吟召	防30 HP+15 MP+25 召喚魔法スキル+5 ヒーリングMP+2	Step3:アカモート(P.230)／惨痛のマジュラエフ(P.230)
	パドックトラウザⓇⒺ	71	狩コ	防32 飛攻+5 リサイクル	Step2:イリリサマリリ(P.227)
	ルビーサラウィルⓇⒺ	71	赤ナ暗狩竜青コ	防31 HP+10 MP+10 STR+2 MND+2	Step2:デクストロース(P.228)
	八竜佩楯Ⓡ	75	戦モ狩侍忍	防42 STR+10 攻+5 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+	Step4:サーラメーヤ(P.231)
両足	アヴォカピガッシュⓇⒺ	72	白黒赤吟召学	防16 弱体魔法スキル+3 敵対心−3 ヒーリングMP+3	Step2:イリズイマ(P.227)
	エンキドゥレギンスⓇⒺ	72	モシ狩侍忍青コか踊	防23 DEX+3 AGI+3 攻+4 飛攻+4 モクシャ+2 ヘイスト+2%	Step3:ノスフェラトゥ(P.229)／ラミアEX(P.230)
	オーラムサバトンⓇⒺ	72	戦ナ暗獣竜	防20 DEX+3 命中+5 攻+5 回避−5 ヘイスト+2%	Step3:アームドギアズ(P.229)／アカモート(P.230)
	オラクルピガッシュⓇⒺ	72	白黒吟召	防13 HP+15 MP+25 管楽器スキル+5 ヒーリングMP+2	Step3:ディー(P.229)／ヌン(P.230)
	ヌメリストパンプスⓇⒺ	70	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防14 精霊魔法スキル+4 ヒーリングMP+3	Step1:リルアプカル(P.226)
	八卦脛巾ⓇⒺ	71	モ侍忍	防12 HP−10 AGI+4 回避+4 蹴撃効果アップ	Step1:リルアプカル(P.229)
	八竜脛当Ⓡ	75	戦モ狩侍忍	防30 AGI+10 回避+5 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+	Step4:ティンニン(P.231)
	野伏脚絆ⓇⒺ	70	モ侍忍	防18 命中+4 ストアTP+4 おにぎりの真の味がわかる Lv70〜 モ侍忍	Step2:怒れるアムーシャ(P.227)
首	アルマトルクⓇⒺ	74	All Jobs	ストアTP+2 モクシャ+2	Step1:クラレット(P.226)
耳	ギニョルピアスⓇⒺ	69	か	リペアー回復量アップ	Step1:オブ(P.226)
	ドラグーンピアスⓇⒺ	69	竜	時々アンゴンを消費しない 飛竜:ブレス命中率アップ	Step1:チャムロッシュ(P.225)
指	ブラッドリングⓇⒺ	70	All Jobs	命中+5 レジストブライン効果アップ レジストパライズ効果アップ レジストカーズ効果アップ	Step1:チガー(P.226)
	インセクトリングⓇⒺ	70	All Jobs	魔法命中率+2 レジストポイズン効果アップ レジストサイレス効果アップ レジストウィルス効果アップ	Step1:チガー(P.226)
背	エラトーケープⓇⒺ	74	白黒赤吟召青か学	防6 MP+18 弦楽器スキル+4	Step1:チャムロッシュ(P.225)
	ソリテールケープⓇⒺ	71	白黒赤吟召青か学	防6 HP−20 詠唱中断率8%ダウン 魔法攻撃力アップ+2	Step2:ヴェルデレト(P.228)
腰	コルセアベルトⓇⒺ	71	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4 飛命+3 飛攻+3	Step1:ヴェリオニス(P.226)

獣人将領戦利品武器データ

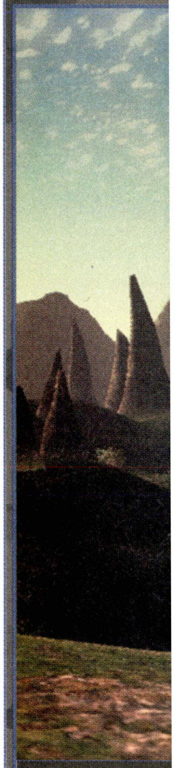
分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	性能	入手場所
格闘	アカンタシェーバーⓇ	69	戦モ獣忍か	D+18 隔+51 ストアTP+1 コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村〔S〕:Falsespinner Bhudbrodd(P.258)
	五十四歩Ⓡ	69	戦モ赤シナ暗獣狩踊	D+8 隔+48 蹴撃+3 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー〔S〕:Bres(P.260)
短剣	シルクトーンⓇ	69	シ獣吟	D28 隔195 CHR+4 歌唱スキル+2 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城〔S〕:Suu Xicu the Cantabile(P.263)
	ファーシアーⓇ	69	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	D26 隔183 INT+4 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー〔S〕:Mu'Nhi Thimbletail(P.261)
片手剣	シンフェンダーⓇ	69	ナ暗	D38 隔228 盾スキル+5 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー〔S〕:Ga'Lhu Nevermolt(P.260)
	メルヴェイユーズⓇ	69	戦赤ナ暗	D36 隔224 魔法攻撃力アップ+2 コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村〔S〕:Coinbiter Cjaknokk(P.258)
	ルーラーⓇⒺ	71	戦赤ナ暗	D44 隔264 レジストスリープ効果アップ レジストサイレス効果アップ レジストバインド効果アップ レジストグラビティ効果アップ	ラヴォール村〔S〕:BF不敗の大帝(P.259)

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	性能	入手場所
両手剣	クルアダンⓇ	69	ナ暗	D83 隔480 STR+3 カンパニエ:クリティカルヒット+15% クリティカルヒットダメージアップ	オズトロヤ城(S):Maa Illmu the Bestower(P.263)
	バリザルドⓇ	69	戦ナ暗	D80 隔456 HP+10 MP+10 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー(S):Di'Zho Spongeshell(P.260)
片手斧	フリートウィングⓇ	69	戦獣	D45 隔276 回避+5 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー(S):Ra'Dha Scarscute(P.261)
	レインメーカーⓇ	69	獣	D45 隔276 INT−1 MND−1 CHR−1 ストアTP+1 カンパニエ:STR+5	ラヴォール村(S):Falsespinner Bhudbrodd(P.259)
両手斧	アラストールⓇ	69	戦暗	D88 隔504 HP+10 MP+10 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):Asterion(P.263)
	サイズミクアクスⓇⒺ	71	戦暗	D92 隔504 潜在能力:ウェポンスキルの命中/ダメージアップ 追加効果:土ダメージ	ベドー(S):BF不撓の酋帥(P.261)
	スパースⓇ	69	戦暗	D89 隔504 ヘイスト+1% コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村(S):Agrios(P.259)
両手鎌	フォシューズⓇ	69	戦暗獣	D87 隔480 被物理ダメージ−5% コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):Marquis Forneus(P.262)
	ベンデッタⓇ	69	暗	D97 隔528 ビーストキラー効果アップ コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村(S):Rugaroo(P.259)
両手槍	スカイストライダーⓇ	69	竜	D93 隔492 ジャンプ時TPボーナス コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村(S):Draketrader Zlodgodd(P.258)
片手刀	おそらくⓇ	69	忍	D37 隔227 防+10 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー(S):Va'Gho Bloodbasked(P.261)
	薬研藤四郎Ⓡ	69	忍	D34 隔222 忍術ダメージアップ コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):Vee Ladu the Titterer(P.263)
両手刀	波游Ⓡ	69	侍	D80 隔450 敵対心+5 コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村(S):All−seeing Onyx Eye(P.258)
	百足丸Ⓡ	69	侍忍	D74 隔420 モクシャ+2 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):Loo Kutto the Pensive(P.262)
片手棍	グランジャーⓇ	69	黒赤召青	D34 隔310 攻+5 魔法攻撃力アップ+5 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):Dee Zelko the Esoteric(P.262)
	クリアーパスⓇ	69	白ナ学	D27 隔288 命中+5 魔法命中率+5 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):Maa Illmu the Bestower(P.263)
両手棍	キャタリストⓇ	69	戦モ白黒赤獣吟召学	D60 隔402 マジックバーストダメージボーナス コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村(S):Feeblescheme Bhogbigg(P.258)
	ケビーⓇ	69	戦モ白黒赤獣吟召学	D56 隔366 魔法防御力アップ+5 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー(S):Observant Zekka(P.260)
	ブレスターⓇⒺ	71	All Jobs	D58 隔366 潜在能力:ウェポンスキルの命中/ダメージアップ 追加効果:風ダメージ	オズトロヤ城(S):BF不滅の邪神(P.263)
弓術	フェイルノートⓇ	69	戦赤シナ暗獣狩侍忍	D72 隔582 飛命+10 モクシャ+5 敵対心−5	オズトロヤ城(S):Suu Xicu the Cantabile(P.263)
	天の鹿児弓Ⓡ	69	狩侍	D69 隔524 飛攻+15 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー(S):Blifnix Oilycheeks(P.261)
射撃	バジリスクⓇ	69	狩コ	D39 隔582 飛攻+8 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):Fleshgnasher(P.262)
	マーダラーⓇ	69	狩コ	D38 隔600 飛命+8 コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村(S):Cogtooth Skagnogg(P.259)
投てき	ゴブリンクラッカーⓇ	69	All Jobs	命中+2 回避+2	ベドー(S):Blifnix Oilycheeks(P.261)
	岩つぶてⓇ	69	All Jobs	HP+10 VIT+1	ラヴォール村(S):Agrios(P.259)
グリップ	オルカストラップⓇ	50	All Jobs	攻+3	ラヴォール村(S):Draketrader Zlodgodd(P.258)
	シャークストラップⓇ	69	All Jobs	HP+10 敵対心+3	オズトロヤ城(S):Marquis Forneus(P.262)

獣人将領戦利品防具データ

分類	アイテム名	Lv	装備可能ジョブ	性能	入手場所
盾	テラーシールドⓇ	69	ナ暗	防20 HP+20 敵対心+4 カンパニエ:被ダメージ−10%	ベドー(S):Ga'Lhu Nevermolt(P.260)
	ハーピーシールドⓇ	69	白黒赤召青学	防13 魔法攻撃力アップ+3 魔法命中率+3 カンパニエ:魔法攻撃力アップ+12	オズトロヤ城(S):Vee Ladu the Titterer(P.263)
頭	ジャ・ゴ・バルバトⓇⒺ	71	All Jobs	防23 飛命+8 飛攻+8 敵対心−5 スナップショット効果アップ	ベドー(S):BF不撓の酋帥(P.261)
	ジャナッドヘルムⓇⒺ	71	All Jobs	防24 STR+6 DEX+4 攻+8 スロウ+5%	ラヴォール村(S):BF不敗の大帝(P.259)
	ハバロヘッドギアⓇⒺ	71	All Jobs	防21 INT+2 MND+2 CHR+2 魔法命中率+2 魔法攻撃力アップ+2	オズトロヤ城(S):BF不滅の邪神(P.263)
	ミラーティアラⓇ	69	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防20 敵対心−7 ヒーリングMP+3 カンパニエ:被魔法ダメージ−10%	ラヴォール村(S):All−seeing Onyx Eye(P.259)
	ロウヒマスクⓇ	69	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防25 日中:被物理ダメージ−3% 夜間:被魔法ダメージ−3%	ベドー(S):Ra'Dha Scarscute(P.261)
両手	ストーンマフラⓇⒺ	71	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防28 HP+10 MP+10 耐土+20 ストンスキン効果アップ	ベドー(S):BF不撓の酋帥(P.261)
	段蔵の手甲Ⓡ	69	モ侍忍	防21 カウンター+2 カンパニエ:カウンター+4 ストアTP+5	ラヴォール村(S):Rugaroo(P.259)
両脚	ニミュエタイツⓇⒺ	71	赤ナ暗狩竜青コ	防28 CHR+8 耐光+20 攻+4 魔法攻撃力アップ+4	ラヴォール村(S):BF不敗の大帝(P.259)
	ペディヴィアホーズⓇ	69	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防29 潜在能力:命中+ 攻+	オズトロヤ城(S):Asterion(P.263)
	マラジージトラウザⓇ	69	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防31 レジストサイレス効果アップ カンパニエ:ファストキャスト効果アップ ストアTP+5	ベドー(S):Va'Gho Bloodbasked(P.261)
両足	エミサリーブーツⓇ	69	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防18 回避スキル+5 受け流しスキル+5 カンパニエ:回避+6	ベドー(S):Bres(P.260)
	コシチェイクラッコⓇⒺ	71	召	防14 被物理ダメージ:相手に呪い効果 召喚獣:攻撃力アップ 防御力アップ	オズトロヤ城(S):BF不滅の邪神(P.263)
	ルーイッドクロッグⓇ	71	白黒赤ナ暗召青学	防15 HP+4% MP+4% カンパニエ:HP+8% MP+8%	ラヴォール村(S):Cogtooth Skagnogg(P.259)
首	パイパートルクⓇ	69	吟	CHR+5 管楽器スキル+5 カンパニエ:管楽器スキル+10	ベドー(S):Observant Zekka(P.260)
	バンドレロスカーフⓇ	69	All Jobs	回避+5 ギルスティール効果アップ	ラヴォール村(S):Coinbiter Cjaknokk(P.258)
耳	スプレマシーピアスⓇⒺ	69	All Jobs	コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	ラヴォール村(S):BF不敗の大帝(P.259)
	パラマウントピアスⓇⒺ	69	All Jobs	コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	ベドー(S):BF不撓の酋帥(P.261)
	ブリリアントピアスⓇⒺ	69	All Jobs	コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	オズトロヤ城(S):BF不滅の邪神(P.263)
指	スカーミッシリングⓇ	69	All Jobs	HP+1% カンパニエ:HP+4%	オズトロヤ城(S):Loo Kutto the Pensive(P.262)
	ディパーターリングⓇⒺ	71	All Jobs	MP+15 召喚獣:敵対心+2	オズトロヤ城(S):BF不滅の邪神(P.263)
	パトリオットリングⓇ	69	All Jobs	MP+1% カンパニエ:MP+4%	ベドー(S):Di'Zho Spongeshell(P.260)
	フェニアンリングⓇⒺ	71	All Jobs	シールドバッシュ性能アップ バニシュの対不死生物効果アップ	ラヴォール村(S):BF不敗の大帝(P.259)
	ヘッドズマンリングⓇⒺ	65	All Jobs	両手斧スキル+3	ベドー(S):BF不撓の酋帥(P.261)
背	ヴィアトーケープⓇ	69	All Jobs	防9 HP+15 MP+15 カンパニエ:HP+15 HP+5% MP+15 MP+5% ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	ラヴォール村(S):Feeblescheme Bhogbigg(P.258)
	カラヤーケープⓇ	69	白黒赤吟召青か学	防6 MP+10 魔法攻撃力アップ+1 カンパニエ:魔法攻撃力アップ+6	オズトロヤ城(S):Fleshgnasher(P.262)
腰	グレナディアベルトⓇ	69	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4 攻+3 STR+3 DEX+3 AGI+3 カンパニエ:STR+8 DEX+8 AGI+8	オズトロヤ城(S):Dee Zelko the Esoteric(P.262)
	デマゴーグサッシュⓇ	69	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防6 MP+15 INT+3 MND+3 CHR+3 カンパニエ:INT+8 MND+8 CHR+8	ベドー(S):Mu'Nhi Thimbletail(P.261)

◆掲載しているデータは、すべて編集部調べのものです



BOOKS for PlayStation2

FINAL FANTASY® XI LEADER STYLE

ファイナルファンタジー®XI リーダースタイル

Ver.091110

2010年3月5日　初版発行

構成・執筆　ねこひげ合同会社
渡辺　崇／渡辺麻実／山本博幸／井上雅之

高村史明（深津庵@SGW）

本文デザイン　株式会社キュービスト（QBIST）
折尾太輔／谷本馨／辛島竜彦

扉イラスト　池田柚規

マップ制作　VACクリエイティブ

制作協力　株式会社スクウェア・エニックス
FFXI開発チーム／片山理恵子／山本大介

印刷・製本　共立印刷株式会社

発行人　新田光敏
販売　門倉　実／正木幹男／夏井義枝
制作業務　櫻井誠一

編集　エンタテインメント書籍編集部（長瀬奈津子）
編集協力　吉岡要也

発行　ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107－0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売 TEL 03－5549－1201　編集 TEL 03－5549－1164

ISBN978－4－7973－5737－0
Printed in Japan

本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
なお、ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

http://www.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

※本書に記載されているデータはすべて編集部調べのものです。
また、本書内の情報はゲームのバージョンアップなどにより、予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

SoftBank Creative

FINAL FANTASY® XI
LEADER STYLE
ファイナルファンタジー® XI　リーダースタイル